Version: 12/2011

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH · Wragekamp 6 · D-22397 Hamburg

crivit®

(ES)

Diana electrónica DS-1435

(IT) (MT)

Gioco freccette elettronico DS-1435

(PT)

Jogo de setas eletrónico

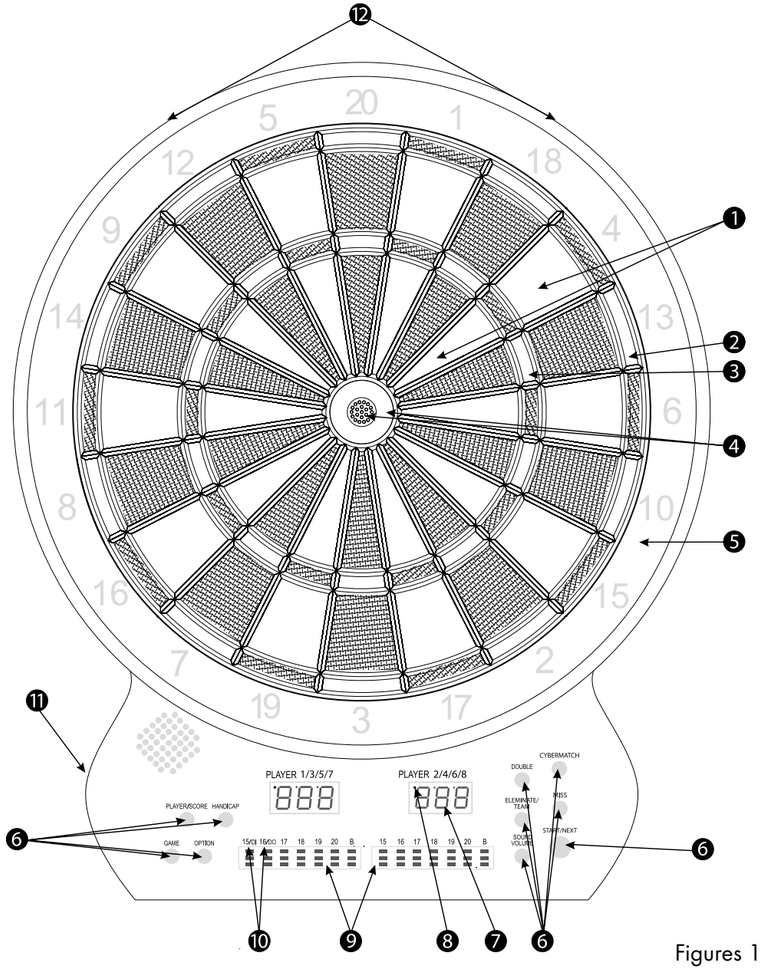
(GB) (MT)

Electronic Dartboard

(DE) (AT) (CH)

Elektronische Dartscheibe

Manual de instrucciones y reglas de juego
Indicazioni d'uso e di gioco



Figures 1
Fig. 1
Figura 1
Illustration 1
Abbildung 1

-MADE IN CHINA-

(ES)
Manual de instrucciones y reglas de juego **5**

(IT) (MT)
Indicazioni d'uso e di gioco **23**

(PT)
Manual de jogo e instruções **41**

(GB) (MT)
Playing and user instructions **59**

(DE) (AT) (CH)
Spiel- und Bedienungsanleitung **77**

ES

Índice

Suministro **6**
Datos técnicos **6**
Uso previsto **6**
Indicaciones de seguridad **6 - 7**
Indicaciones de seguridad del adaptador de red 7
Instrucciones de montaje **7 - 8**
Montaje de la diana 7 - 8
Montaje de los dardos 8
Descripción y función de las piezas **8**
Manejo de la diana **9 - 11**
Encender y apagar 9
Teclas de función 9 - 10
Selección del juego y lista de los grados de dificultad (tabla 1) 11
Desarrollo del juego **12**
Juegos **12 - 20**
Búsqueda de errores **21**
Mantenimiento, cuidados, almacenamiento **22**
Indicaciones para su eliminación **22**
3 años de garantía **22**

Lea estas indicaciones con atención, y guarde estas instrucciones para futuras referencias. En caso de traspasar este producto a terceros, entregue también estas instrucciones.

Suministro

1 x Manual de instrucciones y reglas de juego
12 x Cañas/12 x empuñaduras/12 x aletas (3 azules, 3 verdes, 3 rojos y 3 negros)
112 x Puntas blandas (Soft Tip)
1 x Tornillo & 1 x taco
1 x Diana electrónica
1 x Adaptador
1 x Línea de lanzamiento

Datos técnicos

Diana electrónica

Modelo: DS-1435
Medidas: ca. 417 x 507 x 26 mm (ancho x alto x profundo)

Potencia conectada: 9V DC ⎓ 300 mA
= Tipo de protección III

Adaptador de red

Modelo: EU: YJS003A-0900300G
Entrada: 230V/50 Hz
Modelo: UK: YJS003A-0900300B
Salida: 9V ⎓ 300mA

= Tipo de protección II

Uso previsto

Este artículo es un aparato deportivo y no está indicado para niños menores de 14 años.
El artículo contiene partes pequeñas que pueden ser tragadas por niños, y como equipo deportivo requiere precisión de lanzamiento, concentración así como una importante exigencia motriz.
El artículo ha sido diseñado para uso particular en ambientes interiores y no está previsto para uso público ni en exteriores. El uso de este artículo es exclusivamente para dardos de punta blanda (Soft Tip). El uso de dardos con punta metálica causa daños irreparables.

⚠ Indicaciones de seguridad

¡Peligro de lesiones!

- Este aparato no está diseñado para el uso por personas (incluido niños) con capacidades físicas, sensoriales o mentales limitadas o con falta de experiencia y/o falta de conocimiento de su uso, salvo que éstas sean supervisadas por una persona competente o que hayan recibido de ésta instrucciones de uso del aparato.
- Los niños deberán ser supervisados para asegurarse que no jueguen con el aparato.
- No lance ni apunte con los dardos a personas o animales.
- Al utilizar el artículo, preste atención en que se encuentre o instale en un lugar de difícil acceso para las personas.
- No instalar en puertas.

Evite daños a la propiedad!

- Utilice únicamente las puntas de repuesto originales, para evitar que los dardos reboten del tablero. No se recomienda el uso de puntas largas para los tableros electrónicos. Se doblan o quiebran fácilmente (Remoción de puntas quebradas del tablero de dardos - Búsqueda de errores, página 21).
- No someta el artículo a condiciones climáticas o temperaturas extremas.
- Proteja el artículo de la humedad y el agua. La electrónica podría dañarse.

⚠ Indicaciones de seguridad del adaptador de red

ATENCIÓN
Aviso importante para el uso del cargador.
Aviso: el aparato se pone caliente con el uso normal.
¡IMPORTANTE! desenchúfelo antes de limpiarlo con un paño húmedo.

- Utilice el cargador sólo con la diana DS-1435.
- Utilice exclusivamente el cargador adjunto en el suministro.
- En caso de defecto, utilice exclusivamente piezas de repuesto originales.
- Desenchufe primero el cargador de la corriente eléctrica, antes de desconectar la diana del cargador.
- El cargador sólo es apto para su uso en interiores. Manténgalo alejado de la humedad.
- No utilice más el cargador cuando la carcasa o el cable de conexión al aparato estén dañados.
- Desenchufe el aparato de la corriente eléctrica si no lo va a utilizar durante un largo periodo de tiempo.
- El conductor de salida no debe ser cortocircuitado.
- No se puede sustituir el cable externo de conexión de este transformador; si el cable está dañado, entonces el transformador debe ser desguazado.

Instrucciones de montaje

Montaje de la diana (Figura 2, Figura 3)

- Elija un lugar adecuado con unos 3 m de espacio libre.
- La “línea de lanzamiento” se encuentra a una distancia de 2,37 m del tablero de dardos. Fije el tablero de dardos a la pared de manera tal, que el centro de la diana se encuentre a una altura de 1,73 m sobre el piso.
- Marque con un lápiz en la pared el agujero correspondiente a taladrar. Taladre un agujero en el lugar marcado en la pared. Monte el tornillo con ayuda del taco adecuado y a continuación, cuelgue la diana con el agujero de sujección en el tornillo.

fig. 2

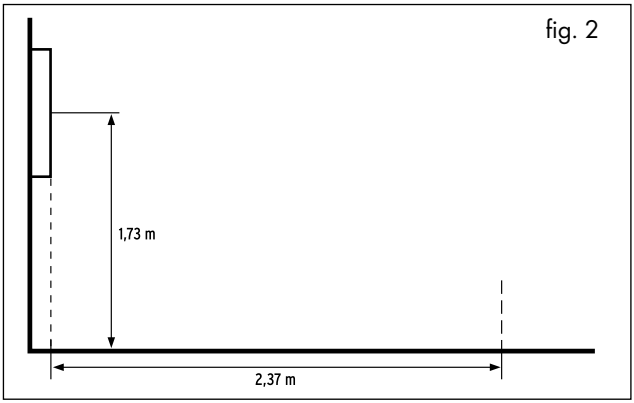
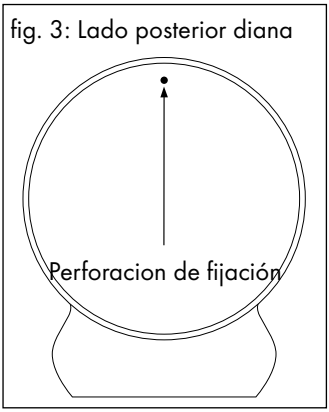


fig. 3: Lado posterior diana



Montaje de los dardos (Figura 4)

Atornille la punta y la lanza a la empuñadora como se muestra en la figura y coloque las aletas desdobladas en la ranura en cruz.

fig. 4

Descripción y función de las piezas (Figura 1)

1. Sencillo / Single: puntuación como se indica
2. Doble / Double: puntuación x 2
3. Triple / Triple: puntuación x 3
4. Bullseye: el anillo exterior cuenta como 25 puntos; el anillo interior cuenta como 50 puntos
5. Anillo de retención: tiro en los bordes, ningún punto
6. Teclas de función: (véase capítulo teclas de función, página 9-10)
7. Indicación de resultados: muestra alternando objetivo / aviso, acierto, resultados de las cifras totales, así como qué jugador tiene el turno.
8. Indicador de flecha: muestra cuantos tiros (flechas) le quedan aún al jugador.
9. Score Board
10. Indicador para Double In (DI), Double Out (DO) y para el juego Count Down
11. Conexión para el adaptador de red
12. Soporte de dardos

Manejo de la diana

Encender y apagar

El artículo está provisto de un interruptor de apagado automático.
Para encender el artículo, conecte el adaptador de red con el enchufe y la diana.
Si no se usa el artículo durante más de 10 minutos, el indicador y el sistema se desconectan automáticamente (modo standby). Mientras el adaptador de red está enchufado, el artículo se „acuerda" de la última puntuación. Apretando cualquier tecla, el artículo se vuelve a encender.
Para apagar por completo el artículo, desenchufe el adaptador de red.

Teclas de función (Figura 1)

GAME

Apriete esta tecla para buscar un juego: en el indicador izquierdo de resultados se muestra el juego (G01-27, véase tabla 1; página 11), en el indicador derecho de resultados se muestra la primera opción de juego.

OPTION

Apriete esta tecla para elegir las diversas opciones dentro de un juego (véase tabla 1; página 11).

PLAYER - SCORE

Apriete esta tecla para elegir el número de jugadores, antes de empezar el juego.
Apretando la tecla durante el juego, se muestra la puntuación de todos los jugadores.
Apretando 1 vez, muestra los jugadores 1 y 2 (3 luces rojas en el Score Board derecho), apretando 2 veces, muestra los jugadores 3 y 4 (6 luces rojas en el Score Board izquierdo), apretando 3 veces, muestra los jugadores 5 y 6 (9 luces rojas en el Score Board izquierdo), apretando 4 veces, muestra los jugadores 7 y 8 (12 luces rojas en el Score Board izquierdo).

HANDICAP

Apriete esta tecla para elegir los distintos grados de dificultad / opciones para los diferentes jugadores, antes de empezar el juego.

Ejemplo:

Usted quiere jugar el juego G01 con 3 jugadores (todos con un handicap distinto).

Apriete la tecla GAME repetidamente hasta que el juego G01 se muestre en el indicador izquierdo de resultados.

Elija 3 compañeros de juego, apretando 1 vez la tecla PLAYER/SCORE.
Apretando 2 veces la tecla HANDICAP, usted pone el handicap de 101 a 301, para el jugador 3.
A continuación, apriete 6 veces la tecla PLAYER/SCORE, para acceder a la configuración del jugador 1 (se pasa por alto a los jugadores 4-8). Apriete 1 vez la tecla HANDICAP para poner el handicap de 101 a 201 para el jugador 1. Aprite 1 vez la tecla PLAYER/SCORE para elegir al jugador 2, y 5 veces la tecla HANDICAP para poner el handicap de 101 a 601, para el jugador 2.
Apriete la tecla START/NEXT para empezar el juego.

ELIMINATE / TEAM

Antes de empezar el juego, apriete esta tecla para configurar el juego en equipos (2 contra 2, 3 contra 3, 4 contra 4). Apretando la tecla durante el juego, se elimina el último tiro de un jugador .

CYBER MATCH

Apriete esta tecla para comenzar un juego con un contrincante virtual. Apretando varias veces esta tecla, configura la dificultad del juego del contrincante virtual (C1 = el contrincante más difícil - C5 = el contrincante más fácil)

DOUBLE

Apriete esta tecla para configurar la función Double in o Double out en el juego G01.
Apretar 1 vez: Double in (luz roja en el Score Board izquierdo, ⑩)
Apretar 2 veces: Double out (luz roja en el Score Board izquierdo, ⑩)
Apretar 3 veces: mit Double in, Double out (2 luces rojas en el Score Board izquierdo, ⑩)
Apretar 4 veces: sin Double in, Double out (sin ninguna luz roja)

START / NEXT

Apriete esta tecla para comenzar el juego o para pasar al jugador siguiente, durante un juego.

SOUND / VOLUME

Apriete esta tecla para configurar el volumen. Hay 7 niveles entre „SOUND/VOLUME apagado“ y máximo volumen.

MISS

Apriete esta tecla para reducir el número de los dardos restantes que no han dado en la diana.

Selección del juego y lista de los grados de dificultad (tabla 1)

NR.	JUEGO	HANDICAP	OPCIÓN
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Desarrollo del juego

Cada jugador tira 3 dardos por vuelta.
Las vueltas del jugador correspondiente se muestran en ambos campos de resultados.
Los tres puntos pequeños sobre el tanteo indican cuántos tiros quedan aún para la vuelta. Al terminar una vuelta, la diana se ajusta automáticamente en „Halt". Apretando la tecla START/NEXT durante el juego, se elige al próximo jugador y el juego continúa.
Indicación: la forma más fácil de retirar los dardos de la diana es girándolos ligeramente hacia la derecha.

Juegos

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

En este juego se descuenta la puntuación de cada dardo por vuelta (3 tiros por jugador) desde el tanteo inicial (por ej. 301 o 501 etc.). El primer jugador que alcanza el cero (y además exacto) gana el juego.
Sobrepasar en tiro:
Si un jugador sobrepasa en tiro la puntuación, que era necesaria para bajar exactamente a cero, la vuelta se anula. La puntuación vuelve a su estado inicial antes de la vuelta. Para hacer el juego más difícil, se puede usar la tecla DOUBLE. Con esta función, se configuran dificultades adicionales para el comienzo y el final del juego. Double In: el juego comienza solamente cuando se tira un doble. Las puntuaciones anteriores no se evalúan. Double Out: para terminar el juego, el jugador tiene que retirarse con un doble que reduce la puntuación exactamente a cero. Si después de tirar queda un 1 restante, éste se cuenta como sobrepasado en tiro. Double In/Out: el jugador debe empezar y también acabar el juego con un doble.

La función Finish del dardo:

Si la puntuación minimizada alcanza el límite de 180, es posible acabar el juego con tres dardos en este modo. La diana calcula además los resultados necesarios y los muestra por separado para cada dardo. Si el jugador no da en el objetivo indicado pero, sin embargo, puede terminar el juego con los dos dardos restantes, la diana calcula nuevamente los resultados de tiro necesarios ahora. Sencillo, doble o triple se indican con un signo delante de las cifras. Sencillo se indica con una barra baja, por ej. („_18"). Doble se indica con 2 barras („=18"). Triple con 3 barras („≡18").
Bullseye sencillo se indica con el valor – „25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
En este juego, se juega exclusivamente con los números del 15 al 20 y con el Bullseye. El primer jugador que da tres veces en el blanco en todos los segmentos, es el ganador. Para conseguir eso, se puede trabajar también con doble (acierto cuenta como doble) y triple (acierto cuenta como triple).
Opción 000: el jugador puede acertar en los segmentos 15, 16, 17, 18,19, 20 y Bulleseye, en un orden cualquiera.
Opción 020: el jugador tiene que acertar en los segmentos en el siguiente orden:
20, 19, 18, 17, 16, 15 y seguidamente Bulleseye
Opción 025: el jugador tiene que acertar en los segmentos en el orden:
Bulleseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – sólo para dos jugadores)
También en este juego se evalúan sólo los segmentos 15 - 20 y el Bulleseye. El juego se compone de dos vueltas. En la primera vuelta, el jugador intenta cerrar los segmentos (acertando tres veces). El otro jugador intenta acertar, lo más a menudo posible, en los segmentos aún no cerrados para acumular puntos. Tan pronto como un segmento esté cerrado, el segundo jugador ya no puede conseguir aquí más puntos. Cuando todos los segmentos del jugador 1 están cerrados, la vuelta ha terminado. Ahora empieza la vuelta dos, en la que los jugadores cambian sus papeles. El jugador dos intenta cerrar todos los segmentos lo más rápido posible y el jugador 1 intenta acumular puntos. El juego acaba cuando el jugador 2 ha cerrado todos los segmentos. Gana el jugador con la mayor puntuación.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
También en Score Cricket sólo se evalúan los segmentos 15-20, así como el Bulleseye.
E00 – se puede acertar en los segmentos en cualquier orden
E20 – el jugador debe acertar en los segmentos, en el orden 20 – 15 y seguidamente Bulleseye
E25 – el orden en el se debe acertar en los segmentos es: Bulleseye y seguidamente 15 – 20
Cada segmento está „abierto" si el jugador acierta tres veces. Si todos los jugadores aciertan en un segmento tres veces, éste esta „cerrado". El jugador que « abre » una determinada cifra, esta en « posesión" de la cifra y puede acumular puntos en esa cifra, hasta que todos los jugadores la hayan acertado tres veces y con ello se cierre el segmento. Cuando todos los segmentos estén cerrados, gana el jugador con la puntuación más alta.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)
También en Cut Throat Cricket sólo se evalúan los segmentos 15-20, así como el Bulleseye.
C00 – se puede acertar en los segmentos en cualquier orden
C20 – el jugador debe acertar en los segmentos, en el orden 20 – 15 y seguidamente Bulleseye
C25 – el orden en que se debe acertar en los segmentos es:
Bulleseye y seguidamente 15 – 20
Después de acertar tres veces en un segemnto, éste está „abierto" y se pueden acumular puntos en ese segmento, hasta que todos los jugadores hayan acertado tres veces en el segmento. Los puntos que tira un jugador se cargan en la cuenta de los compañeros de juego. El objetivo es pasar a los compañeros de juego la mayor cantidad de puntos. Cuando todos los jugadores han cerrado todos los segmentos, gana el jugador con la puntuación más baja.
Por eso, aquí la mejor estrategia es cerrar todas las cifras lo más rápido posible para impedir al contrincante que nos cargue puntos. Al mismo tiempo, se mantiene la oportunidad de cargar a los otros jugadores con puntos.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)
También en Double Score Cricket sólo se evalúan los segmentos 15-20, así como el Bulleseye.
d00 – se puede acertar en los segmentos en cualquier orden
d20 – el jugador debe acertar en los segmentos, en el orden 20 – 15 y seguidamente Bulleseye
d25 – el orden en que se debe acertar en los segmentos es:
Bulleseye y seguidamente 15 – 20
El juego se corresponde con „Score Cricket" excepto en que cada jugador debe acertar primero la doble zona de cada segmento, antes de que se cuenten otros aciertos.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)
En Shove-a-penny Cricket sólo se evalúan asimismo los segmentos 15-20, así como el Bulleseye.
P00 – se puede acertar en los segmentos en cualquier orden
P20 – el jugador debe acertar en los segmentos, en el orden 20 – 15 y seguidamente Bulleseye
P25 – el orden en que se debe acertar en los segmentos es:
Bulleseye y seguidamente 15 – 20
El objetivo del juego es que cada jugador llene las tres barras de los segmentos. Si en una vuelta, el jugador cierra el segmento con un acierto en la zona doble o triple, de tal modo que éste se evalúa más de tres veces, el contrincante se apunta las barras. En la siguiente vuelta, ese segmento estaría cerrado para el jugador, y el contrincante no obtiene más barras.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
En este juego deben acertarse en los siguientes segmentos:
Opción 5: segmentos 1-5
Opción 10: segmentos 1-10
Opción 15: segmentos 1-15
Opción 20: segmentos 1-20
El jugador debe acertar en los segmentos indicados por el aparato. Si se acierta en el segmento, se muestra el siguiente segmento y el aparato expresa „Yes" o „No". El primer jugador que acierta en todos los segmentos gana.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
En este juego, sólo son válidas las zonas dobles de los siguientes segmentos:
Opción 205: segmentos 1-5
Opción 210: segmentos 1-10
Opción 215: segmentos 1-15
Opción 220: segmentos 1-20
El jugador debe acertar en las zonas dobles de los segmentos indicados por el aparato. Si se acierta en el segmento, se muestra el siguiente segmento y el aparato expresa „Yes" o „No". El primer jugador que acierta en todos los segmentos gana.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
En este juego, sólo son válidas las zonas triples de los siguientes segmentos:
Opción 305: segmentos 1-5
Opción 310: segmentos 1-10
Opción 315: segmentos 1-15
Opción 320: segmentos 1-20
El jugador debe acertar en las zonas triples de los segmentos indicados por el aparato. Si se acierta en el segmento, se muestra el siguiente segmento y el aparato expresa „Yes" o „No". El primer jugador que acierta en todos los segmentos gana.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opción: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 o 21 representa el número de vidas de un jugador.
Al comienzo, cada jugador tiene a su disposición el número regulado de vidas. Al comienzo del juego, el aparato reparte una puntuación en la pantalla para el primer jugador. Ahora, el jugador debe intentar con sus tres tiros alcanzar o sobrepasar la puntuación correspondiente. Si no lo consigue, pierde una vida. Los jugadores siguientes deben intentar alcanzar una puntuación más alta que el jugador anterior. Si no lo consiguen, pierden un punto de vida. Borrar el tanteo con la tecla „Start" o tres tiros erróneos descuentan un punto de vida. Tan pronto como un jugador no tenga más puntos de vida queda eliminado. Gana el último jugador que disponga de puntos de vida.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Opciones: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 o U021 representa el número de vidas de un jugador.
Al comienzo, cada jugador tiene a su disposición el número regulado de vidas. Al comienzo del juego, el aparato reparte una puntuación en la pantalla para el primer jugador. Ahora, el jugador debe intentar con sus tres tiros alcanzar o sobrepasar la puntuación correspondiente. Si no lo consigue, pierde una vida. La puntuación 0 da también como resultado la pérdida de un punto de vida. Los jugadores siguientes deben intentar alcanzar una puntuación más baja que el jugador anterior, de lo contrario, pierden un punto de vida. Borrar el tanteo con la tecla „Start" o tres tiros erróneos descuentan un punto de vida. Apretando la tecla „Eliminate/Team", el aparato elimina la puntuación y se suman 60 puntos. Apretando la tecla „Miss", el aparato suma asimismo 60 puntos. Tan pronto como un jugador no tenga más puntos de vida, queda eliminado. Gana el último jugador que disponga de puntos de vida.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Puede elegir las siguientes puntuaciones a conseguir: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. En este juego se cuenta la puntuación de cada dardo acertado. El primer jugador que alcance o sobrepase la puntuación anteriormente elegida, es el ganador.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Opción: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 fija el número de vueltas. Cada jugador puede tirar tres dardos por vuelta. El objetivo de este juego es alcanzar la cifra total más alta. Gana el jugador que consiga la cifra total más alta, después de terminar las vueltas fijadas.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Opción: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 o -21) representa el número de vidas de un jugador. Al azar, se muestra en la pantalla un segmento que debe ser acertado dentro de 10 segundos, dado que sino un acierto casual no se evalúa. Tan pronto como un segmento válido se acierte dentro del tiempo, se resta una vida. Gana el primer jugador que no tenga vidas de sobra.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opción: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representa el número de vidas de un jugador. Al comienzo, cada jugador tiene a su disposición el número regulado de vidas. Tan pronto como comienza el juego, se muestra en la pantalla „SEL" (seleccionar). El jugador puede ahora elegir su segmento de puntos tirando en la diana. El primer segmento acertado se fijará como segmento de puntos. Después, apretar la tecla „Next" y el jugador siguiente puede elegir su segmento de puntos. Tan pronto como todos los jugadores hayan elegido su segmento de puntos, comienza el juego. Sólo después de que un jugador haya acertado en su segmento, puede convertirse en „Killer". Tan pronto como un jugador, que se ha convertido en „Killer", acierta en el segmento de puntos de otro jugador, éste pierde una vida. Si un jugador, que tiene la condición de „Killer", acierta en su propio segmento, su condición de „Killer" caduca y pierde un punto de vida. Para volver a ser de nuevo un „Killer", el jugador debe acertar en su segmento de puntos inicial. El ganador es el último jugador con puntos de vida.
La condición de Killer se muestra en la pantalla con „*t-*„.

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Opción: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 representa el número de vidas de un jugador. Al comienzo, cada jugador tiene a su disposición el número regulado de vidas. Tan pronto como comienza el juego, se muestra en la pantalla „SEL" (seleccionar). El jugador puede ahora elegir, como en el juego „Killer", su segmento de puntos respectivo. Sólo después de que un jugador haya acertado su segmento de puntos en el doble anillo, puede convertirse en „Killer". Tan pronto como un jugador, que se ha convertido en „Killer", acierta en el segmento de puntos de otro jugador, éste pierde una vida. Si un jugador, que tiene la condición de „Killer", acierta en su propio segmento, su condición de „Killer" caduca y pierde un punto de vida. Para volver a ser de nuevo un „Killer", el jugador debe acertar en la zona doble de su segmento de puntos inicial. El ganador es el último jugador con puntos de vida.
La condición de Killer se muestra en la pantalla con „*t-*„.

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Opción: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 representa el número de vidas de un jugador. Al comienzo, cada jugador tiene a su disposición el número regulado de vidas. Tan pronto como comienza el juego, se muestra en la pantalla „SEL" (seleccionar). El jugador puede ahora elegir, como en el juego „Killer", su segmento de puntos respectivo.

Sólo después de que un jugador haya acertado su segmento de puntos en el triple anillo, puede convertirse en „Killer". Tan pronto como un jugador, que se ha convertido en „Killer", acierta en el segmento de puntos de otro jugador, éste pierde una vida. Si un jugador, que tiene la condición de „Killer", acierta en su propio segmento, su condición de „Killer" caduca y pierde un punto de vida. Para volver a ser de nuevo un „Killer", el jugador debe acertar en la zona triple de su segmento de puntos inicial. El ganador es el último jugador con puntos de vida. La condición de Killer se muestra en la pantalla con „*I*-„.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

El objetivo del juego consiste en reducir en cada vuelta los resultados 51, 61, 71, 81 o 91 fijados anteriormente. Para llegar a un resultado, hay que dividir entre 5 los puntos totales para cada vuelta. Por ejemplo, si un jugador consigue en una vuelta 20 puntos, el resultado es 4 (20÷5=4). No se evalúa ningun resultado de las vueltas no divisibles por 5. Si uno de los tres dardos no da en el blanco, se le evalúa como sin resultado. El primer jugador que alcance o sobrepase la puntuación anteriormente elegida, es el ganador.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opción 1: deben ser acertados los segmentos en el orden de 1 – 20 y seguidamente el Bulleseye.
Opción 5: deben ser acertados los segmentos en el orden de 5 – 20 y seguidamente el Bulleseye.
Opción 10: deben ser acertados los segmentos en el orden de 10 – 20 y seguidamente el Bulleseye
Opción 15: deben ser acertados los segmentos en el orden de 15 – 20 y seguidamente el Bulleseye.
Sólo cuentan los aciertos en el orden correcto. Los jugadores sólo tienen una única oportunidad de acertar el segmento correspondiente. Si un número falla, no hay puntos y se continúa con el siguiente. Gana el jugador que ha podido acumular la mayor cantidad de puntos.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Opción 201 : los segmentos deben ser acertados en el orden de 1 – 20 en la zona doble y seguidamente el Bulleseye.
Opción 205 : los segmentos deben ser acertados en el orden de 5 – 20 en la zona doble y seguidamente el Bulleseye.
Opción 210 : los segmentos deben ser acertados en el orden de 10 – 20 en la zona doble y seguidamente el Bulleseye.
Opción 215 : los segmentos deben ser acertados en el orden de 15 – 20 en la zona doble y seguidamente el Bulleseye.
El juego se desarrolla del mismo modo que el Shanghai G20, en tanto que se cuentan exclusivamente los aciertos en la zona doble del segmento correspondiente. No se evalúan los aciertos en la zona simple o la zona triple. Gana el jugador con la puntuación más alta.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Opción 301: deben ser acertados los segmentos en el orden de 1 – 20, en la zona triple.
Opción 305: deben ser acertados los segmentos en el orden de 5 – 20, en la zona triple.
Opción 310: deben ser acertados los segmentos en el orden de 10 – 20, en la zona triple.
Opción 315: deben ser acertados los segmentos en el orden de 15 – 20, en la zona triple.
También este juego funciona como Shanghai G20, en tanto que se cuenta el acierto en la zona triple del segmento correspondiente. No se evalúan los aciertos en la zona simple o en la zona doble. Gana el jugador con la puntuación más alta..

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

En las vueltas, los jugadores tiran uno tras otro al blanco de las cifras 1-18 y tienen que acertarlas. (Vuelta 1 = se tira al blanco de la cifra 1, vuelta 2 = se tira al blanco de la cifra 2, etc.) El objetivo del juego es conseguir tan pocos puntos como sea posible.
Puntuaciones de aciertos:
Triple = 1 punto (mejor puntuación, es el turno del siguiente jugador)
Doble = 2 puntos
Simple = 3 puntos
Ningún acierto en el blanco prefijado = 5 puntos
Por cada blanco, el jugador tiene 3 tiros a su disposición.
Si el jugador está satisfecho con el Doble tirado en el primer tiro, puede a continuación pasárselo al siguiente jugador y recibe 2 puntos para el blanco correspondiente.
Si el jugador da en el blanco con su primer tiro Single, recibe 3 puntos. Puede decidir ahora entregar al jugador siguiente o utilizar su segundo tiro. Si falla el blanco a acertar, su puntuación aumenta de 3 a 5 puntos. Si mejora en el segundo tiro a Double, su puntuación baja de 3 a 2 y está de nuevo ante la elección de abandonar o tiene aún la posibilidad de mejorar a Triple (o empeorar de nuevo). El jugador que sobrepasa la puntuación elegida por opción, está eliminado. El ganador es el último jugador que queda o que ostenta la puntuación más baja, después de 18 blancos.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

El objetivo es acertar en el orden de segmento indicado en la pantalla. Elija entre las opciones de juego „132“, „141“, „168“ o „189“.
En la opción 132 hay que acertar en el orden de segmento 15, 4, 8, 14 y 3 .
En la opción 141 hay que acertar en el orden de segmento 17, 13, 9, 7 y 1.
En la opción 168 hay que acertar en el orden de segmento 20, 16, 12, 6 y 2.
En la opción 189 hay que acertar en el orden de segmento 19, 10, 18, 5 y 11.
Debe acertarse en el segmento tres veces, antes de que el indicador de pantalla cambie al siguiente segmento. Acertar en el segmento simple cuenta como simple, en la zona doble como doble y en la zona triple como triple. El jugador que acierta tres veces en todos los segmentos ha ganado.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opción 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 o 21 representa el número de vidas de un jugador. Al comienzo, cada jugador tiene a su disposición el número regulado de vidas. En la pantalla aparece el segmento que el jugador debe acertar (orden casual). Si el jugador acierta con su primer o segundo dardo en el segmento prefijado, puede prefijar con su tiro siguiente el segmento que debe acertar el siguiente jugador, si no se determina al azar el segmento del blanco del siguiente jugador. Si el jugador no acierta con ninguno de sus tres dardos en el segmento prefijado, pierde una vida y es el turno del siguiente jugador. El ganador es el último jugador con puntos de vida. Los aciertos en los campos Doble y Triple se evalúan como aciertos en el campo Single.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Opción H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 o H21 21 representa el número de vidas de un jugador. Al comienzo, cada jugador tiene a su disposición el número regulado de vidas. En la pantalla aparece el segmento que el jugador debe acertar (orden casual). Si el jugador acierta con su primer o segundo dardo en el segmento prefijado, puede prefijar con su tiro siguiente el segmento que debe acertar el siguiente jugador, si no se determina al azar el segmento del blanco del siguiente jugador. Si el jugador no acierta con ninguno de sus tres dardos en el segmento prefijado, pierde una vida y es el turno del siguiente jugador. El ganador es el último jugador con puntos de vida.
Se evalúan los aciertos en los campos Double y Triple.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
En este juego, la puntuación de cada dardo por vuelta (3 tiros por jugador) se suma a la puntuación inicial „cero". El primer jugador que alcanza exactamente la puntuación a conseguir establecida , gana el juego.
Sobrepasar en tiro:
Si un jugador sobrepasa en tiro la puntuación, que era necesaria para conseguir exactamente la puntuación de meta, no se evalúa la vuelta. La puntuación vuelve a su estado inicial antes de la vuelta.
Tirar para que otros jugadores vuelvan a CERO:
Si un jugador consigue el resultado exacto que otro jugador ya tenía antes que él, el jugador con el resultado anterior vuelve a cero.
Ejemplo:
Puntuación jugador 1: 20
Puntuación jugador 2: 50
Puntuación jugador 3: 30
Puntuación jugador 4: 00
El jugador 4 tiene el turno y acierta con su primer dardo el 20. Por lo tanto, el jugador 1 vuelve a cero. El jugador 4 tira con su segundo dardo el 10 y tiene una puntuación general de 30. Por lo tanto, el jugador 3 vuelve también a cero. Con su tercer dardo, el jugador 4 acierta el 1 y tiene ahora una puntuación total de 31.
.

Búsqueda de errores

Sin corriente eléctrica

Asegúrese que el adaptador esté enchufado en un tomacorriente y que el conector del adaptador esté conectado en el tablero de dardos.

No indica resultados

Verificar si el juego se encuentra en el modo "Ajustes" o en el modo de "Pausa".
Luego verificar si los campos de resultados o las teclas de funciones se traban o si están trabadas.

Elemento de resultados o teclas de función trabadas

Durante el transporte o del uso del tablero de dardos es posible que los elementos de resultados se traben y que ya no calcule resultados. Suena una alarma y una señal intermitente indica el elemento trabado. Sacando el dardo con cuidado del elemento o moviendo el elemento presionando suavemente con el dedo, en general se libera rápidamente el elemento a su uso normal.
El juego puede entonces continuarse, el conteo de resultados continúa exactamente en el lugar en que fue interrumpido.

Retirar puntas de dardos quebradas

Las puntas blandas (Soft-Tips) son más seguras en su uso, sin embargo no duran eternamente.
Si se quiebra una punta y queda metida en el tablero de dardos, intente retirarla con cuidado con una pinza adecuada. Si la punta se hubiera quebrado de manera tal, que fuera muy corta y no pudiera retirarse del tablero de dardos, puede empujarse hacia dentro del panel a través de la abertura. La punta blanda no puede dañar la electrónica que se encuentra detrás del elemento. Sin embargo, para este procedimiento recomendamos explícitamente el uso de otra punta blanda sana de un dardo.
Una punta quebrada que haya quedado muy corta nunca debe ser empujada hacia dentro del tablero de dardos con un objeto con punta metálica, ya que la punta metálica puede dañar fácilmente el tablero si se introduce demasiado en éste. Cuanto más pesado el dardo, mayor es el riesgo a que se quiebre la punta.

Variaciones de corriente o interferencias electromagnéticas

En situaciones extremas, cuando existen interferencias electromagnéticas masivas, es posible que la electrónica que apague o que indique resultados erróneos.
Ejemplo:
En tormentas fuertes, sobretensiones de corriente extremas, baja tensión o al instalar el juego de dardos cerca de motores eléctricos o aparatos de microondas. Para que vuelva a funcionar normalmente, retire el enchufe del tomacorriente durante algunos segundos y vuelva a enchufar.
Al hacer esto, asegúrese de que se ha eliminado el problema de interferencias.

Mantenimiento, cuidados, almacenamiento

¡IMPORTANTE! Antes de la limpieza con un trapo húmedo, retire el adaptador de red del enchufe. ¡Limpie la diana sólo con un trapo húmedo! ¡El adaptador de red no debe entrar en contacto con la humedad!

Al utilizar el artículo seguidamente, se ensucia sobre todo la parte del frente debido a las marcas de dedos. Limpie la parte frontal, las teclas y la ventana con un paño húmedo. Como disolvente recomendamos agua con un poco de detergente suave. Luego seque con un paño seco y suave. Si no se utiliza el artículo por algún tiempo, lo mejor es cubrirlo con un paño para protegerlo del polvo. Siempre guardar el artículo seco y limpio en un ambiente templado.

Indicaciones para su eliminación

Deseche el producto y todos los componentes correspondientes a través de una organización de desechos o una instalación de desechos comunitaria. Observe las disposiciones válidas actuales. En caso de duda, averigüe en la empresa encargada de los desechos sobre la eliminación de manera segura para el medio ambiente. Los aparatos electrónicos no deben desecharse junto con la basura doméstica.

3 años de garantía

Este producto se ha producido con mucho esmero y bajo un control constante. Con este producto tiene tres años de garantía a partir de la fecha de compra. Por favor, conserve el ticket de compra. La garantía sólo es válida para fallos en el material y fallos de fabricación y no en caso de uso incorrecto o inadecuado del producto. Esta garantía no limita los derechos del comprador conferidos por la ley. En caso de que deba hacer uso de la garantía, póngase en contacto con nosotros utilizando nuestro servició telefónico de atención al cliente o enviándonos un correo electrónico. En los dos casos recibirá una atención personalizada. Si debe hacer uso de la garantía, puede enviarnos gratuitamente las piezas defectuosas al servicio de reparaciones, previa consulta con nuestro servicio de atención al cliente. Le devolveremos una pieza nueva o la pieza arreglada de forma gratuita. Mediante los servicios de garantía no se prolongará, ni renovará, el plazo de duración de la garantía de la herramienta. Esto también es válido para piezas de recambio o que hayan sido reparadas. Una vez terminado el tiempo de garantía, las reparaciones ya no serán gratuitas.

IAN: 67074

Línea directa de producto 00800-88080808 (gratuita de lunes a viernes 10 - 16 horas)
LARA • Gran Via 20-26 • E-07182 El Toro
es@nws-service.com

www.nws-service.com

(IT) (MT)

Indice

Fornitura **24**
Dati tecnici **24**
Uso conforme alla norma **24**
Indicazioni di sicurezza **24 - 25**
Indicazioni di sicurezza dell'adattatore di rete 25
Istruzioni per il montaggio **25 - 26**
Montaggio del bersaglio 25 - 26
Montaggio delle freccette 26
Definizione e funzione dei pezzi **26**
Utilizzo del bersaglio **27 - 29**
Accendere - spegnere 27
Tasti di funzione 27 - 28
Scelta del gioco e lista dei gradi di difficoltà (tabella 1) 29
Svolgimento del gioco **30**
Giochi **30 - 38**
Ricerca errori **39**
Manutenzione, cura, custodia **40**
Smaltimento **40**
3 anni di garanzia **40**

Leggere attentamente le presenti istruzioni. Conservarle per successive consultazioni. Allegare le istruzioni all'articolo se ceduto a terzi.

Fornitura

1 x indicazioni d'uso e di gioco
12 x impugnatura/12 x gambo/12 x alette
(3 x blu, verde, rosso e nero)
112 x soft tip (punta)
1 x viti & 1x tassello
1 x gioco freccette elettronico
1 x adattatore di rete
1 x linea lancio

Dati tecnici

Gioco freccette elettronico
Modello: DS-1435
Dimensioni: 417 x 507 x 26 mm (larghezza per altezza per profondità)

Valori di collegamento 9V DC ⎓ 300 mA

= Classe di protezione III

Adattatore di rete
Modello: EU: YJS003A-0900300G
Ingresso: 230V/50 Hz
Modello: UK: YJS003A-0900300B
Uscita: 9V ⎓ 300mA

= Classe di protezione II

Uso conforme alla norma

L'articolo è un attrezzo sportivo e non adatto a persone di età inferiore ai 14 anni. L'articolo contiene piccole parti che potrebbero essere ingoiati dai bambini. In quanto attrezzo sportivo, l'articolo richiede una buona mira, concentrazione e ottime capacità motorie. L'articolo è progettato per l'uso privato all'interno. L'articolo non è stato progettato per scopi commerciali oppure per l'uso all'esterno. L'articolo è adatto esclusivamente all'uso con freccia provviste di punta morbida (soft tip). L'uso di frecce con punta in acciaio causa danni irreparabili.

⚠ Indicazioni di sicurezza

Pericolo di lesioni!

- L'articolo non è adatto all'uso da parte di persone (compresi i bambini) con capacità fisiche, sensoriche o mentali ridotte, senza esperienza o le conoscenze necessarie, a meno che siano sorvegliate da una persona responsabile della loro sicurezza che dia direttive su come utilizzare l'articolo.
- I bambini devono essere sorvegliati, in modo da assicurare che non giochino con l'apparecchio.
- Non lanciare o puntare le frecce contro persone e animali.
- Fate attenzione ad installare l'articolo, durante l'uso, in un posto possibilmente inaccessibile ad altre persone.
- Non attaccare alle porte.

Evitare danni!

- Utilizzare come ricambi esclusivamente punte originali, in modo da evitare il rimbalzo delle frecce dal bersaglio. Frecce con punte lunghe non si raccomandano per bersagli elettronici, in quanto si storcono o si rompono facilmente (rimozione di punte rotte dal bersaglio – ricerca errori, p. 39).
- Non esporre l'articolo alle intemperie o a temperature estreme.
- Tenere l'articolo lontano dall'umido in quanto potrebbe danneggiare le parti elettroniche.

⚠ Indicazioni di sicurezza dell'adattatore di rete

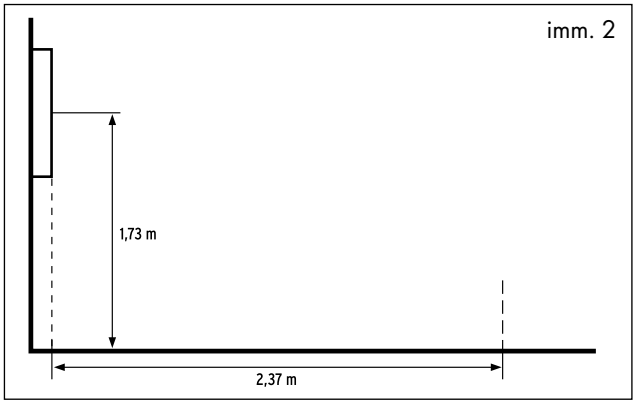
ATTENZIONE
Informazioni importanti per l'uso dell'adattatore di rete!
Avvertenza: L'apparecchio si riscalda durante il funzionamento normale.
IMPORTANTE! Prima di procedere alla pulizia usando un panno umido, togliete la spina dalla corrente.

- Utilizzate l'adattatore solo nel collegamento con la dartboard DS-1435.
- Utilizzate esclusivamente l'adattatore di rete incluso!
- Nel caso si dovesse presentare un'anomalia, utilizzate esclusivamente le parti di ricambio!
- Staccate l'adattatore di rete dalla corrente, prima di staccare il collegamento fra l'adattatore di rete e il bersaglio per le freccette!
- L'adattatore di rete è indicato esclusivamente per l'uso all'interno degli ambienti. Tenetelo lontano dall'umidità.
- Non utilizzate piu l'adattatore di rete, se ilcorpo o la presa fossero danneggiati.
- Staccate l'apparecchio dalla presa, se non doveste averne bisogno per lungo tempo.
- Il connettore d'uscita non deve essere messo in cortocircuito.
- La linea esterna di questo trasformatore non potrà essere sostituita. Nel caso in cui tale linea fosse danneggiata, allora il trasformatore dovrà essere rottamato.

Istruzioni per il montaggio

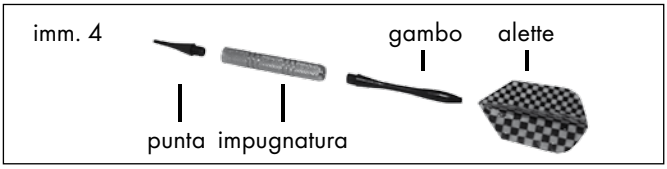
Montaggio del bersaglio (imm. 2, imm. 3)

- Scegliere un posto adatto con ca. 3 m di spazio disponibile.
- La "linea lancio" si trova ad una distanza di 2,37 m dal bersaglio. Fissare il bersaglio alla parete, in modo che il punto centrale si trovi ad un'altezza di 1,73 m dal pavimento.
- Segnate un foro sul muro con una matita. Forate il punto segnato sul muro. Montate la vite con l'aiuto del tassello corrispondente e infine appendete il bersaglio con il foro di fissaggio sulla vite.



Montaggio delle freccette (imm. 4)

Avvitare la punta e il gambo all'impugnatura (come da figura); poi inserire le alette negli intagli a croce.



Definizione e funzione dei pezzi (imm. 1)

1 Singolo / single: numero dei punti come indicato

2 Doppio / double: numero dei punti x 2

3 Triplo / triple: numero dei punti x 3

4 Bull's eye: l'anello esterno vale 25 punti; l'anello interno vale 50 punti

5 Anello di raccolta: lancio sul bordo, nessun punto

6 Tasti di funzione: (si veda capitolo tasti di funzione, p. 27-28)

7 Indicazione del risultato: mostra a rotazione obiettivo / indicazioni, centro, risultato totale, quali giocatori sono di turno.

8 Indicatore della freccetta: indica quanti lanci (freccette) del giocatore rimangono

9 Score Board

10 Indicazione di Double In (DI), Double Out (DO) e del gioco Count Down

11 Spina di collegamento per l'adattatore di rete

12 Supporto per freccette

Utilizzo del bersaglio

Accendere - spegnere

L'articolo è provvisto di uno spegnimento automatico.
Per accendere l'articolo collegate l'adattatore di rete alla presa e al bersaglio.
Se l'articolo non viene utilizzato per più di 10 minuti, gli indicatori e il sistema si spengono automaticamente (modalità standby). Finché l'adattatore di rete rimane collegato, l'articolo conserva in memoria lo stato dell'ultima partita. Premendo un tasto di funzione a piacere si accende nuovamente l'articolo. Per ottenere lo spegnimento completo dell'articolo tirate la spina di rete.

Tasti di funzione (imm. 1)

GAME

Premete questo tasto per scegliere un gioco. Sull'indicazione di risultato a sinistra viene indicato il gioco (G01-27, si veda tabella; p. 29), sull'indicazione di risultato a destra viene indicata la prima opzione di gioco.

OPTION

Premete questo tasto per scegliere diverse opzioni all'interno di un gioco (si veda tabella; p. 29).

PLAYER - SCORE

Premete questo tasto per scegliere il numero di giocatori prima di iniziare a giocare.
Premendo il tasto durante un gioco viene mostrato il punteggio di tutti i giocatori.
Premendo 1 volta vengono mostrati i giocatori 1 e 2 (3 luci rosse sullo score board sinistro), premendo 2 volte vengono mostrati i giocatori 3 e 4 (6 luci rosse sullo score board destro), premendo 3 volte vengono mostrati i giocatori 5 e 6 (9 luci rosse sullo score board sinistro), premendo 4 volte vengono mostrati i giocatori 7 e 8 (12 luci rosse sullo score board sinistro).

HANDICAP

Premete questo tasto per scegliere diversi livelli di difficoltà / opzioni per diversi giocatori prima dell'inizio del gioco.

Esempio:

Volete giocare al gioco G01 con 3 giocatori (tutti con handicap diversi).
Premete il tasto GAME tante volte, finché non appare il gioco G01 sull'indicazione di risultato sinistra. Scegliete 3 giocatori premendo una volta il tasto PLAYER/SCORE.

Premendo il tasto HANDICAP 2 volte impostate l'handicap per il giocatore 3 da 101 a 301. Premendo infine 6 volte il tasto PLAYER/SCORE, ottenete le impostazioni per il giocatore 1 (i giocatori 4-8 vengono saltati). Premendo 1 volta il tasto HANDICAP impostate l'handicap del giocatore 1 da 101 a 201. Premete 1 volta il tasto PLAYER/SCORE per scegliere il giocatore 2 e 5 volte il tasto HANDICAP per impostare l'handicap del giocatore 2 da 101 a 601. Premete il tasto START/NEXT per iniziare il gioco.

ELIMINATE / TEAM

Premete questo tasto per impostare il gioco a squadre prima dell'inizio della partita (2 contro 2, 3 contro 3, 4 contro 4). Durante il gioco si può eliminare l'ultimo tiro di un giocatore premendo il tasto.

CYBER MATCH

Premete questo tasto per iniziare un gioco contro un avversario virtuale. Premendo più volte il tasto impostate la difficoltà di gioco dell'avversario virtuale. (C1 = avversario più difficile - C5 = avversario più debole)

DOUBLE

Premete questo tasto per impostare la funzione Double in o Double out nel gioco G01.
Premendo 1 volta: Double in (luci rosse nello score board sinistro, ⑩)
Premendo 2 volte: Double out (luci rosse nello score board sinistro, ⑩)
Premendo 3 volte: con Double in, Double out (due luci rosse nello score board sinistro, ⑩)
Premendo 4 volte: senza Double in, Double out (nessuna luce rossa)

START / NEXT

Premete questo tasto per iniziare un gioco o, durante il gioco, per passare al prossimo giocatore.

SOUND / VOLUME

Premete questo tasto per impostare il volume. Ci sono 7 livelli tra "SOUND/VOLUME off" e il volume massimo.

MISS

Premete questo tasto per ridurre il numero delle freccette rimanenti nel caso in cui esse non colpiscano il bersaglio.

Scelta del gioco e lista dei gradi di difficoltà (tabella 1)

NR.	GIOCO	HANDICAP	OPZIONE
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore lancia 3 freccette per ogni turno.
I turni dei giocatori corrispondenti vengono indicati in entrambi i campi del risultato.
I tre puntini sullo stato del punteggio indicano quanti lanci rimangono per ogni turno. Dopo aver terminato il turno il bersaglio viene posizionato automaticamente su "alt". Premendo il tasto START/NEXT durante il gioco, viene scelto il giocatore successivo e va avanti la partita.
Indicazione: le freccette vengono rimosse più facilmente dal bersaglio attraverso un leggero movimento circolare verso destra.

Giochi

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In questo gioco il punteggio di ogni freccetta per ogni turno (3 lanci per ogni giocatore) viene sottratto dallo stato iniziale (per es. 301 o 501 ecc.). Il giocatore che raggiunge prima lo zero (esattamente) vince il gioco.
Punteggio superato:
Se un giocatore supera il punteggio necessario per raggiungere esattamente lo zero, il turno non viene conteggiato. Il punteggio ritorna a quello del turno precedente. Per ottenere un gioco ancora più impegnativo, può essere utilizzato il tasto di funzione DOUBLE. Con questa funzione vengono impostate ulteriori difficoltà per l'inizio e la fine del gioco. Double In: la partita inizia quando viene lanciato un double, prima di ciò il punteggio non viene conteggiato. Double Out: per terminare la partita, il giocatore deve uscire con un double che riduce il punteggio esattamente a zero. Se dopo il lancio rimane 1 come resto, il lancio viene considerato superato. Double In/Out: il giocatore deve iniziare e terminare la partita con un double.

La funzione Dart Finish:

Se lo stato del punteggio giocato raggiunge la soglia di 180, con questa modalità è possibile finire la partita con tre freccette. Il bersaglio calcola i risultati di lancio necessari e li indica ulteriormente per ogni freccetta. Se il giocatore non ottiene l'obiettivo di lancio indicato, ma può ottenerlo con le due freccette rimanenti, il bersaglio conta nuovamente i risultati di lancio necessari. Singolo, doppio o triplo vengono indicati con un segno davanti alle cifre. Singolo viene indicato un trattino basso, per es. („_18"). Doppio viene indicato con 2 trattini („=18"). Triplo con 3 trattini („≡18").
Il Bull's eye semplice viene indicato con il valore – „25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
In questa modalità si gioca esclusivamente con i numeri da 15 a 20 e con il Bullseye. Il giocatore che centra per primo tutti i segmenti tre volte, vince. Per riuscirci, può giocare anche con double (punteggio doppio) e triple (punteggio triplo).
Opzione 000: il giocatore può centrare i segmenti 15, 16, 17, 18,19, 20 e Bulleseye nella sequenza desiderata.
Opzione 020: il giocatore deve centrare i segmenti nella sequenza seguente:
20, 19, 18, 17, 16, 15 e infine Bulleseye
Opzione 025: il giocatore deve centrare i segmenti nella sequenza seguente:
Bulleseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – solo per due giocatori)
Anche in questo gioco valgono solo i segmenti 15 - 20 e il Bulleseye. Il gioco consiste di due round. Nel primo round un giocatore cerca di chiudere i segmenti (centrandoli tre volte). L'altro giocatore cerca di centrare i segmenti non ancora chiusi tutte le volte possibili, per raccogliere punti. Non appena un segmento è chiuso, il secondo giocatore non può più ottenere punti qui. Quando vengono chiusi tutti i segmenti dal giocatore 1, finisce il primo round. Il secondo round inizia nel momento in cui i giocatori si scambiano i ruoli. Il giocatore due cerca di chiudere tutti i segmenti il prima possibile e il giocatore 1 cerca di raccogliere punti. La partita finisce quando il giocatore 2 ha chiuso tutti i segmenti. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
Anche nello score cricket valgono solo i segmenti 15-20 e il Bulleseye.
E00 – i segmenti possono essere centrati nella sequenza desiderata
E20 – il giocatore deve centrare i segmenti nella sequenza 20 – 15 e infine il Bulleseye
E25 – la sequenza in cui devono essere centrati i segmenti è: Bulleseye e infine 15 – 20
Ogni segmento è "aperto" quando viene centrato tre volte da un giocatore. Quando un segmento viene centrato tre volte da tutti i giocatori, è "chiuso". Il giocatore che "apre" un certo numero, "possiede" il numero stesso e può raccogliere punti in questo numero finché tutti i giocatori non lo colpiscono tre volte e quindi esso si chiude. Quando tutti i segmenti sono chiusi, vince il giocatore con il punteggio più alto.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Anche nel Cut Throat Cricket valgono solo i segmenti 15-20 e il Bulleseye.
C00 – i segmenti possono essere centrati nella sequenza desiderata
C20 – il giocatore deve centrare i segmenti nella sequenza 20 – 15 e infine Bulleseye
C25 – la sequenza in cui devono essere centrati i segmenti è la seguente:
Bulleseye e infine 15 – 20
Dopo aver centrato tre volte un segmento, esso è "aperto" e possono essere raccolti punti in esso, finché tutti i giocatori non colpiscono questo segmento tre volte. I punti che lancia un giocatore vengono segnati ai compagni di squadra. Lo scopo è di passare il più possibile punti ai propri compagni. Quando tutti i giocatori hanno chiuso tutti i segmenti, vince il giocatore con il punteggio più basso. Per questo motivo, la strategia migliore è di chiudere tutti i punti il prima possibile, per impedire agli avversari di passare punti ai compagni. Allo stesso tempo ci si preserva la possibilità di addebitare punti agli altri giocatori.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Anche nel Double Score Cricket valgono solo i segmenti 15-20 e il Bulleseye.
d00 – i segmenti possono essere centrati nella sequenza desiderata
d20 – il giocatore deve centrare i segmenti nella sequenza 20 – 15 e infine Bulleseye
d25 – la sequenza in cui devono essere centrati i segmenti è: Bulleseye e infine 15 – 20. Il gioco assomiglia allo "Score Cricket" tranne che ogni giocatore deve centrare prima la zona doppia di ogni segmento, per continuare a segnare gli altri centri.

G07 Shove a penny Cricket (P00, P20, P25)

Nello Shove a penny Cricket valgono solo i segmenti 15-20 e il Bulleseye.
P00 – i segmenti possono essere centrati nella sequenza desiderata
P20 – il giocatore deve centrare i segmenti nella sequenza 20 – 15 e infine Bulleseye
P25 – la sequenza in cui devono essere centrati i segmenti è la seguente:
Bulleseye e infine 15 – 20
Lo scopo del gioco per ogni giocatore è di riempire tutti e tre i trattini dei segmenti. Quando il giocatore chiude il segmento in un round centrando la zona doppia o tripla, in modo tale che il punteggio venga calcolato più di tre volte, all'avversario vengono assegnati i trattini. Nel round seguente questo segmento è chiuso al giocatore e l'avversario non riceve altri trattini.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
In questo gioco dovete centrare i seguenti segmenti:
Opzione 5: segmenti 1-5
Opzione 10: segmenti 1-10
Opzione 15: segmenti 1-15
Opzione 20: segmenti 1-20
Il giocatore deve centrare i segmenti indicati dal dispositivo. Se il segmento viene centrato, viene indicato quello seguente e sul dispositivo appare uno "Yes" o "No". Il giocatore che centra per primo tutti i segmenti vince.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
In questo gioco sono valide solo le zone doppie dei seguenti segmenti:
Opzione 205: segmenti 1-5
Opzione 210: segmenti 1-10
Opzione 215: segmenti 1-15
Opzione 220: segmenti 1-20
Il giocatore deve centrare i segmenti indicati dal dispositivo nella zona doppia. Se essi vengono centrati, viene indicato il segmento seguente e sul dispositivo appare uno "Yes" o "No". Il giocatore che centra per primo tutti i segmenti vince.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
In questo gioco sono valide solo le zone triple dei seguenti segmenti:
Opzione 305: segmenti 1-5
Opzione 310: segmenti 1-10
Opzione 315: segmenti 1-15
Opzione 320: segmenti 1-20
Il giocatore deve centrare i segmenti indicati dal dispositivo nella zona tripla. Se il segmento viene centrato, viene indicato quello seguente e sul dispositivo appare uno "Yes" o "No". Il giocatore che centra per primo tutti i segmenti vince.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opzioni: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 o 21 rappresenta il numero di vite di un giocatore.
Ogni giocatore all'inizio ha a disposizione il numero di vite impostato. All'inizio del gioco, il dispositivo indica sul display il punteggio del primo giocatore. Il giocatore deve cercare di raggiungere o superare il punteggio corrispondente con i suoi tre lanci. Se non ci riesce, perde una vita. Il giocatore seguente deve cercare di raggiungere un punteggio superiore a quello del giocatore precedente. Se non ci riesce, perde un punto-vita. Se si elimina il punteggio con il tasto "start" o si effettuano tre lanci nulli, viene detratto un punto-vita. Non appena un giocatore perde tutti i punti-vita, viene espulso. Vince l'ultimo giocatore ad avere a disposizione punti-vita.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Opzioni: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 o U021 rappresentano il numero di vite di un giocatore.
Ogni giocatore all'inizio ha a disposizione il numero di vite impostato. All'inizio del gioco, il dispositivo indica sul display il punteggio del primo giocatore. Il giocatore deve cercare di non superare il punteggio corrispondente, se non ci riesce perde una vita. Anche con il punteggio 0 si perde una vita. Il giocatore seguente deve cercare di raggiungere un punteggio inferiore a quello del giocatore precedente, altrimenti perde un punto-vita. Se si elimina il punteggio con il tasto "start" o si effettuano tre lanci nulli, viene detratto un punto-vita. Premendo il tasto "Eliminate/Team" il dispositivo elimina lo stato del punteggio e vengono aggiunti 60 punti. Non appena un giocatore perde tutti i punti-vita, viene espulso. Vince l'ultimo giocatore ad avere a disposizione punti-vita.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Potete scegliere i seguenti punteggi finali: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. In questo gioco viene calcolato il punteggio di ogni freccetta centrata. Il giocatore che raggiunge o supera per primo il punteggio prescelto è il vincitore.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Opzioni: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 definiscono il numero di round. Ogni giocatore deve lanciare tre freccette per ogni round. Lo scopo del gioco è di ottenere il più alto punteggio totale. Vince il giocatore che dopo la fine dei round definiti raggiunge il punteggio totale più alto.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Opzioni: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 o -21 rappresentano il numero di vite di un giocatore. In ordine casuale viene indicato sul display un segmento che deve essere centrato entro 10 secondi, mentre gli altri eventuali segmenti non vengono calcolati. Non appena viene centrato un segmento valido entro tale tempo, viene detratta una vita. Vince il giocatore che per primo non possiede più vite.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opzioni: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 rappresentano il numero di vite di un giocatore. All'inizio ogni giocatore ha a disposizione il numero di vite impostate. Quando inizia il gioco, viene indicato sul display "SEL" (selezionare). Il giocatore può scegliere ora il segmento di punteggio in cui centrare il bersaglio. Il primo segmento centrato viene fissato come segmento di punteggio. Dopodiché bisogna premere il tasto "Next" e il giocatore seguente può scegliere il suo segmento di punteggio. Il gioco inizia quando tutti i giocatori hanno scelto il proprio segmento di punteggio. Non appena un giocatore ha centrato il suo segmento di punteggio, può diventare "killer". Quando un giocatore che ha raggiunto lo status di "killer" centra il segmento di punteggio di un altro giocatore, quest'ultimo perde una vita. Se un giocatore con lo status di "killer" centra il proprio segmento di punteggio, perde questo status e perde un punto-vita. Per diventare nuovamente "killer" il giocatore deve centrare il segmento di punteggio originario. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti-vita. Lo status di "killer" viene indicato sul display con „*I*-„.

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Opzioni: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 rappresentano il numero di vite di un giocatore. Ogni giocatore all'inizio ha a disposizione il numero di vite impostate. Quando inizia il gioco viene indicato sul display "SEL" (selezionare). Come nel gioco "killer", i giocatori possono scegliere il loro segmento di punteggio. Dopo aver centrato il proprio segmento di punteggio nell'anello doppio, il giocatore può diventare "killer". Quando un giocatore che ha raggiunto lo status di "killer" centra il segmento di punteggio di un altro giocatore, quest'ultimo perde una vita. Se un giocatore con lo status di "killer" centra il proprio segmento di punteggio, perde questo status e perde un punto-vita. Per diventare nuovamente "killer" il giocatore deve centrare la zona doppia del segmento di punteggio originario. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti-vita. Lo status di "killer" viene indicato sul display con „*I*-„.

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Opzioni: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 rappresentano il numero di vite di un giocatore. Ogni giocatore all'inizio ha a disposizione il numero di vite impostate. Quando inizia il gioco viene indicato sul display "SEL" (selezionare). Come nel gioco "killer", i giocatori possono scegliere il loro segmento di punteggio. Dopo aver centrato il proprio segmento di punteggio nell'anello triplo, il giocatore può diventare "killer". Quando un giocatore che ha raggiunto lo status di "killer" centra il segmento di punteggio di un altro giocatore, quest'ultimo perde una vita. Se un giocatore con lo status di "killer" centra il proprio segmento di punteggio, perde questo status e perde un punto-vita. Per diventare nuovamente "killer" il giocatore deve centrare la zona tripla del segmento di punteggio originario. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti-vita. Lo status di "killer" viene indicato sul display con „*I*-„.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Lo scopo del gioco è di ridurre in ogni round il risultato preimpostato di 51, 61, 71, 81 o 91. Per raggiungere un risultato, i punti totali per ogni round devono essere divisibili per 5. Se per esempio un giocatore raggiunge 20 punti in un round, il risultato è (20÷5=4). Ogni risultato del round non divisibile per 5 non viene calcolato. Vince il primo giocatore a raggiungere o superare il punteggio selezionato.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opzione 1: I segmenti devono essere centrati nella sequenza da 1 – 20 e infine Bulleseye.
Opzione 5: I segmenti devono essere centrati nella sequenza da 5 – 20 e infine Bulleseye.
Opzione 10: I segmenti devono essere centrati nella sequenza da 10 – 20 e infine Bulleseye.
Opzione 15: I segmenti devono essere centrati nella sequenza da 15 – 20 e infine Bulleseye.
Valgono solo i centri effettuati nella sequenza corretta. I giocatori hanno solo una possibilità per centrare ogni segmento. Se un numero viene mancato, non si ottengono punti e si continua con il numero seguente. Vince il giocatore che riesce ad accumulare più punti.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Opzione 201 : I segmenti devono essere colpiti in serie da 1 – 20 nel segmento doppio e successivamente nel Bulls Eye.
Opzione 205 : I segmenti devono essere colpiti in serie da 5 – 20 nel segmento doppio e successivamente nel Bulls Eye.
Opzione 210 : I segmenti devono essere colpiti in serie da 10 – 20 nel segmento doppio e successivamente nel Bulls Eye.
Opzione 215 : I segmenti devono essere colpiti in serie da 15 – 20 nel segmento doppio e successivamente nel Bulls Eye.
Si gioca come il Shanghai G20, considerando esclusivamente il conteggio di colpi nel segmento doppio del segmento relativo. Colpi nel segmento semplice o triplice non saranno valutati. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Opzione 301: I segmenti devono essere centrati nella zona tripla e nella sequenza da 1 – 20.
Opzione 305: I segmenti devono essere centrati nella zona tripla e nella sequenza da 5 – 20.
Opzione 310: I segmenti devono essere centrati nella zona tripla e nella sequenza da 10 – 20.
Opzione 315: I segmenti devono essere centrati nella zona tripla e nella sequenza da 15 – 20.
Anche questo gioco funziona come lo Shanghai G20, sebbene siano validi esclusivamente i centri nella zona tripla del rispettivo segmento. Il centro nella zona semplice o doppia non viene calcolato. Vince il giocatore con il punteggio maggiore.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

I giocatori lanciano le freccette e devono centrare l'uno dopo l'altro a rotazione i numeri 1 -18. (round 1 = viene lanciato sul campo il numero 1, round 2 = viene lanciato sul campo il numero 2 ecc.) Scopo del gioco è di ottenere per ogni round il numero minore di punti.
Valore dei lanci:
Triple = 1 punto (valore migliore, è automaticamente il giocatore successivo della fila)
Double = 2 punti
Single = 3 punti
Nessun centro nel bersaglio indicato = 5 punti
Per ogni bersaglio sono a disposizione del giocatore 3 lanci.
Se il giocatore è soddisfatto di aver centrato un double al primo lancio, può passare il turno direttamente al giocatore seguente e riceve 2 punti per il bersaglio corrispondente.
Se il giocatore dovesse segnare con il suo primo colpo un single del bersaglio da colpire, riceve 3 punti. Può decidere se passare il turno al prossimo giocatore o avvalersi del secondo lancio. Se manca il bersaglio da centrare, il suo punteggio sale da 3 a 5. Se migliora al secondo lancio e ottiene un double, il suo punteggio si abbassa da 3 a 2 e ottiene di nuovo il diritto di scegliere se smettere o continuare con il terzo lancio per cercare di migliorarsi con un triple (o peggiorarsi nuovamente).
Il giocatore che supera l'opzione del punteggio scelto, esce dal gioco. Il vincitore è il giocatore che rimane come ultimo o che dopo 18 bersagli ottiene il punteggio più basso.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Lo scopo del gioco è di centrare la sequenza di segmenti indicata dal display. Scegliete tra le opzioni di gioco „132", „141", „168" o „189".
Nell'opzione 132 devono essere centrati i segmenti nella sequenza 15, 4, 8, 14 e 3.
Nell'opzione 141 devono essere centrati i segmenti nella sequenza 17, 13, 9, 7 e 1.
Nell'opzione 168 devono essere centrati i segmenti nella sequenza 20, 16, 12, 6 e 2.
Nell'opzione 189 devono essere centrati i segmenti nella sequenza 19, 10, 18, 5 e 11.
Ogni segmento deve essere centrato tre volte prima che il display passi al segmento successivo. Se si centra il segmento semplice, vale il punteggio normale, nella zona doppia vale doppio e nella zona tripla vale tre volte. Il giocatore che ha centrato tutti i segmenti tre volte ha vinto.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opzioni 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 o 21 rappresentano il numero di vite di un giocatore. Ogni giocatore all'inizio ha a disposizione il numero di vite impostate. Nel display appare il segmento che deve centrare il giocatore (in sequenza casuale). Se il giocatore centra il segmento previsto con la sua prima o seconda freccetta, con il suo prossimo lancio può passare il segmento da centrare al giocatore seguente, altrimenti il segmento da colpire per il prossimo giocatore viene determinato in modo casuale. Se il giocatore non centra il segmento previsto con nessuna delle sue tre freccette, perde una vita e passa il turno al giocatore successivo. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti-vita. Se si fa centro in campi doppi o tripli, questi vengono valutati come se fossero singoli.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Opzioni H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 o H21 rappresentano il numero di vite di un giocatore. Ogni giocatore all'inizio ha a disposizione il numero di vite impostate. Nel display appare il segmento che deve centrare il giocatore (in sequenza casuale). Se il giocatore centra il segmento previsto con la sua prima o seconda freccetta, con il suo prossimo lancio può passare il segmento da centrare al giocatore seguente, altrimenti il segmento da colpire per il prossimo giocatore viene determinato in modo casuale. Se il giocatore non centra il segmento previsto con nessuna delle sue tre freccette, perde una vita e passa il turno al giocatore successivo. Il vincitore è l'ultimo giocatore con punti-vita. Se si fa centro in campi doppi o tripli, essi vengono valutati come tali.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
In questo gioco il punteggio di ogni freccetta per ogni mano (3 lanci ogni giocatore) viene sommato al punteggio iniziale "zero". Il giocatore che per primo raggiunge esattamente il punteggio impostato vince il gioco.
Punteggio superato:
Se un giocatore supera il punteggio necessario per raggiungere esattamente quello fissato, il turno non viene conteggiato. Il punteggio ritorna a quello del turno precedente.
Per rimandare altri giocatori a ZERO:
Se un giocatore raggiunge esattamente il risultato che ha già un altro giocatore prima di lui, quest'ultimo vede riportato il suo risultato a zero.
Esempio:
Punteggio giocatore 1: 20
Punteggio giocatore 1: 20
Punteggio giocatore 2: 50
Punteggio giocatore 3: 30
Punteggio giocatore 4: 00
Il giocatore 4 è di turno e centra con la sua prima freccetta il 20. Il giocatore 1 viene così riportato a zero. Il giocatore 4 colpisce con la sua seconda freccetta il 10 ed ha un punteggio totale di 30. Anche il giocatore 3 viene riportato a zero. Con la sua terza freccetta, il giocatore 4 centra l'1 ed ha un punteggio total di 31.

Ricerca errori

Manca la corrente

Assicurarsi che l'adattatore è inserito nella presa di corrente e attaccato al bersaglio (dartboard).

Non compaiono i risultati

Controllare se il gioco si trova nella modalità "impostazioni" o "pausa".
Poi controllare se sono bloccati dei tasti o dei campi per i risultati

Campo o tasto bloccato

Durante il trasporto oppure il normale funzionamento del gioco può succedere che si bloccano gli elementi per il conteggio dei risultati, per cui questi non vengono più registrati. In tal caso l'apparecchio emette un segnale acustico, e l'elemento bloccato viene visualizzato come lampeggiante. Normalmente si riesce a sbloccarlo tirando dolcemente la freccia nell'elemento o smuovendolo con una leggere pressione. Dopodiché la partita può continuare, il conteggio dei risultati riprende esattamente dove si era interrotto.

Rimozione delle punte rotte

I soft tip (punte morbide) sono più sicure, ma non durano in eterno. Se una punta si rompe e rimane inserita nel bersaglio, si può tentare di rimuoverla con le pinze adatte. Se la punta si è rotta in modo da non sporgere più dal dartboard, può anche essere spinta all'interno. La punta è morbida e non può danneggiare la parte elettronica. A questo scopo, si raccomanda l'uso di un soft-tip di una freccia perfetta.
Una punta spezzata non deve mai essere spinta utilizzando un oggetto appuntito di metallo in quanto quest'ultimo potrebbe, entrando troppo in profondità, danneggiare il bersaglio.
Più è pesante la freccia, più grande è il pericolo di spezzare la punta.

Oscillazioni di corrente o disturbi elettromagnetici

In situazioni estreme, quando sono presenti massicci disturbi elettromagnetici, la parte elettronica può bloccarsi o dare risultati errati.
Esempio:
Temporali forti, estreme oscillazioni della corrente di alimentazione, mancanza di tensione oppure collocazione dell'apparecchio nelle vicinanze di motori elettrici o di forni a microonde. Per tornare al funzionamento normale bisogna interrompere l'alimentazione per alcuni secondi, togliendo la spina dalla presa di corrente, per poi riattaccarla. Ovviamente bisogna assicurarsi che la causa del disturbo sia stata rimossa.

Manutenzione, cura, custodia

IMPORTANTE! Prima della pulizia con un panno umido, tirate la spina dalla presa di corrente. Pulite solo il bersaglio con un panno umido. L'adattatore di rete non deve entrare a contatto con sostanze liquide.

L'uso ripetuto dell'articolo comporta, soprattutto sulla parte anteriore, sporcizia dovuta al contatto con le dita. Pulire la parte anteriore, i tasti e i display con uno strofinaccio inumidito. Si consiglia l'uso di acqua con lieve detergente. Poi ripulire con un panno morbido e asciutto. Se l'articolo non si usa per diverso tempo, è bene coprirlo con una coperta, in modo da ripararlo dalla polvere.
Conservare l'articolo sempre asciutto e pulito in un ambiente temperato.

Smaltimento

Per lo smaltimento dell'articolo e dei componenti rivolgersi a un azienda autorizzata oppure alle autorità comunali competenti. Attenersi alla normativa vigente. In casi di dubbio, informarsi presso chi di competenza circa le modalità di smaltimento nel rispetto dell'ambiente.
Elettrodomestici non fanno parte dei rifiuti solidi urbani.

3 anni di garanzia

Il prodotto è stato realizzato con cura ed è stato sottoposto a continui collaudi. Sul presente prodotto viene riconosciuta una garanzia di 3 anni a partire dalla data di acquisto. Si prega di conservare lo scontrino. La garanzia vale solo per i difetti del materiale e di fabbricazione e decade in caso di impiego improprio o inadeguato. I suoi diritti legali, non sono limitati dalla presente garanzia.
In caso di guasto coperto da garanzia, si prega di mettersi in contatto con noi attraverso il nostro servizio gratuito hotline oppure scrivendoci una e-mail. Le forniremo una consulenza diretta. In caso di guasto coperto da garanzia, in accordo con i nostri collaboratori addetti al servizio, potrà rispedire a nostro carico le parti difettose all'indirizzo del nostro centro-assistenza. Riceverà immediatamente e gratuitamente un componente nuovo o riparato.
Il periodo di garanzia non verrà prolungato a seguito di eventuali riparazioni effettuate sul prodotto. Ciò vale anche per i componenti sostituiti o riparati. Tutti i lavori di riparazione effettuati dopo la scadenza del periodo di garanzia sono a pagamento.

IAN: 67074

Numero verde 00800-88080808 (Lu-Ve dalle 10 alle 16, gratuito)
C.K - Service • Via Cà Solaro 7 • I - 30030 Favaro Veneto/ Venzia
it@nws-service.com

www.nws-service.com

(PT)

Índice

Conteúdo fornecido **42**
Dados técnicos **42**
Utilização correcta **42**
Instruções de segurança **42 - 43**
Instruções de segurança do transformador 43
Instruções de montagem **43 - 44**
Montagem do alvo de dardos 43 - 44
Montagem dos dardos 44
Designação e função das peças **44**
Utilização do alvo de dardos **45 - 47**
Ligar e desligar 45
Teclas de função 45 - 46
Selecção do jogo e listagem de graus de dificuldades (Tabela 1) 47
Desenrolar do jogo **48**
Jogos **48 - 56**
Detecção de falhas **57**
Manutenção, cuidados, conservação **58**
Instruções relativas à eliminação **58**
Garantia de 3 anos **58**

Leia atentamente este manual de instruções e guarde-o para quando tiver perguntas posteriormente. Se der este produto a terceiros, deve impreterivelmente dar-lhes também este manual de instruções.

Conteúdo fornecido

1 x Manual de jogo e instruções
12 x pontas/12 x hastes/12 x asas
(3 x azul, verde, vermelho e preto cada)
112 x Soft-Tips (Pontas flexíveis)
1 xParafuso & 1x Bucha
1 x Jogo de setas electrónico
1 x Adaptador
1 x Linha de lançamento

Dados técnicos

Jogo de setas electrónico
Modelo: DS-1435
Medidas: 417 x 507 x 26 mm (largura x altura x profundidade)

Valores de ligação 9V DC ⎓ 300 mA
= Classe de protecção III

Transformador
Modelo: EU: YJS003A-0900300G
Entrada: 230V/50 Hz
Modelo: UK: YJS003A-0900300B
Saída: 9V ⎓ 300mA

= Classe de protecção II

Utilização correcta

Este artigo é um aparelho desportivo, não adequado para crianças menores de 14 anos!
O artigo contém peças pequenas, que podem ser engolidas por crianças, e sendo um aparelho desportivo exige precisão, concentração e uma elevada coordenação motora. O artigo destina-se apenas ao uso privado no interior. Não se destina ao uso comercial ou a ser utilizado no exterior.
Este artigo destina-se exclusivamente à utilização com dardos de ponta flexível (Soft-Tip).
O emprego de dardos com ponta de aço causa danos irreparáveis no alvo.

⚠ Instruções de segurança

Perigo de ferimento!

- Este artigo não deve ser utilizado por pessoas (incluindo crianças) portadoras de deficiência motora, sensorial ou mental. Não deve ser também usado por pessoas inexperientes e/ou que desconheçam o modo de funcionamento do artigo, a não ser que se encontrem acompanhadas de uma pessoa responsável pela sua segurança ou que recebam dessa pessoa as instruções necessárias para a utilização do artigo.
- As crianças devem estar sob supervisão, para assegurar que não brincam com o artigo.
- Não atire os dardos a pessoas ou a animais.
- Assegure-se de que a montagem e utilização do artigo sucedem apenas em locais onde não se transitem pessoas.

• Não fixe o artigo em portas!

Evitar danos materiais!

• Utilize exclusivamente pontas originais e de substituição adequadas, a fim de evitar ressaltos dos dardos ao embater no alvo. O uso de pontas longas não é indicado para alvos electrónicos. Estas entortam ou partem-se facilmente.
(Retirar pontas partidas do alvo – Deteccao de falhas, p. 57).
• Não exponha o artigo a temperaturas e condições climatéricas extremas.
• Proteja o artigo da humidade. Os componentes electrónicos seriam danificados.

⚠ Instruções de segurança do transformador

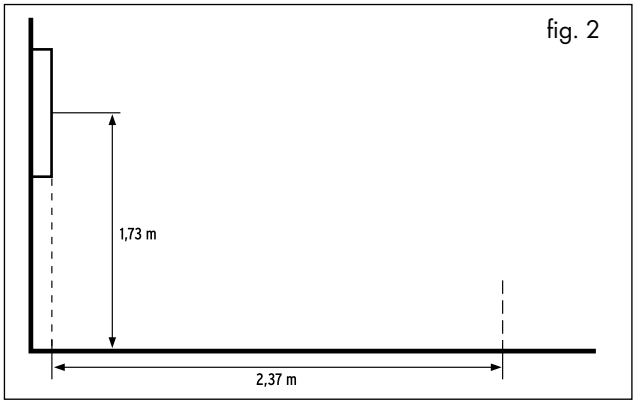
ATENÇÃO
Instruções importantes para a utilização do transformador!
Nota: O aparelho aquece durante um funcionamento normal.
IMPORTANTE! Antes de limpar com um pano molhado, retire a ficha da tomada eléctrica.

• Utilize o transformador apenas juntamente com tabuleiro de dardos DS-1435.
• Utilize unicamente o transformador que foi fornecido juntamente com o artigo!
• Em caso de defeito, utilize apenas peças sobresselentes originais!
• Desligue primeiro o transformador da rede de alimentação eléctrica, antes de desligá-lo do tabuleiro de dardos.
• O transformador só é adequado para uma utilização em interiores.
Mantenha-o afastado da humidade.
• Não utilize o transformador se a estrutura ou o cabo de ligação ao aparelho estiverem danificados.
• Desligue o aparelho da rede de alimentação eléctrica, sempre que o não o utilizar por um período de tempo maior.
• O cabo de saída não pode ser ligado em curto-circuito.
• O cabo de ligação externo deste transformador não pode ser substituído; se o cabo estiver danificado, o transformador deverá ser eliminado.

Instruções de montagem

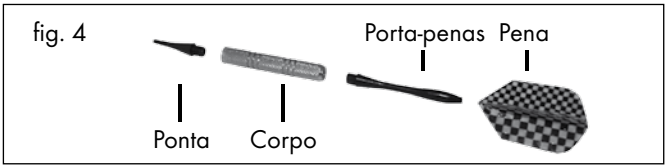
Montagem do alvo de dardos (Figura 2, Figura 3)

• Escolha um local adequado com cerca de 3 m disponíveis.
• A „linha de lançamento" situa-se a uma distância de 2,37 m do alvo.
Fixe o alvo na parede, de modo a que o centro do Bull's Eye se encontre a 1,73 m do chão.
• Com um lápis aplique uma marcação para um furo na parede. Com o berbequim execute o furo no ponto marcado na parede. Com a ajuda de uma bucha adequada aplique o parafuso na parede e pendure o alvo de dardos no parafuso recorrendo ao furo de fixação.



Montagem dos dardos (Figura 4)

Enrosque a ponta e o porta-penas no corpo do dardo como indicado na figura e encaixe as penas desdobradas nas ranhuras.



Designação e função das peças (Figura 1)

1. Simples / Single: Pontos conforme indicado
2. Dupla / Double: Pontos x 2
3. Tripla / Triple: Pontos x 3
4. Muche: Circunferência exterior vale 25 pontos; Circunferência interior vale 50 pontos;
5. Circunferência de recolha: Lançamento exterior, não conta
6. Teclas de função: (ver capítulo Teclas de função, p. 45-46)
7. Display de resultado: Apresenta alternadamente alvo / observação, pontos, resultado total, e que jogador está na sua vez.
8. Ponteiro: Indica quantos lançamentos (dardos) ainda restam ao jogador
9. Marcador
10. Display de Double In (DI), Double Out (DO) e contagem decrescente do jogo
11. Ficha de ligação para transformador
12. Suporte de dardos

Utilização do alvo de dardos

Ligar e desligar

O equipamento está equipado com um dispositivo para se desligar automaticamente.
Para ligar o equipamento ligue o transformador a uma tomada e ao alvo de dardos.
Quando o equipamento não é utilizado durante mais de 10 minutos, os displays e os sistemas desligam-se automaticamente (modo standby). Desde que o transformador fique ligado, o equipamento „lembrar-se-á" do resultado. Quando se pressiona qualquer uma das teclas de função o artigo volta a ligar-se. Para desligar totalmente o artigo é necessário puxar a ficha da tomada.

Teclas de função (Figura 1)

GAME

Pressione esta tecla para seleccionar um jogo. No display de resultados esquerdo é indicado o jogo (G01-27, ver Tabela 1; p. 47), no display de resultados direito é indicada a primeira opção do jogo.

OPTION

Pressione esta tecla, para seleccionar uma das várias opções de um jogo (ver Tabela 1; p. 47).

PLAYER - SCORE

Pressione esta tecla, para seleccionar o número de jogadores antes do início do jogo.
Durante um jogo é indicada a pontuação de todos os jogadores quando se pressiona a tecla.
Pressionar 1 vez, indica os jogadores 1 e 2 (3 luzes vermelhas no marcador esquerdo), 2 vezes indica os jogadores 3 e 4 (6 luzes vermelhas no marcador esquerdo), 3 vezes indica os jogadores 5 e 6 (9 luzes vermelhas no marcador esquerdo), 4 vezes indica os jogadores 7 e 8 (12 luzes vermelhas no marcador esquerdo).

HANDICAP

Pressione esta tecla, para seleccionar antes do início do jogo entre os vários níveis de dificuldade / opções para os vários jogadores.

Exemplo:
Deseja jogar o jogo G01 com 3 jogadores (todos com um handicap diferente).
Pressione a tecla GAME várias vezes até que o jogo G01 surja no marcador G01.
Seleccione ao pressionar 1 vez a tecla „PLAYER/SCORE" 3 jogadores.

Ao pressionar 2 vezes a tecla HANDICAP altera o handicap para o jogador 3 de 101 para 301. De seguida pressione 6 vezes a tecla PLAYER/SCORE, para ir para as configurações para o jogador 1 (jogadores 4-8 são ignorados). Pressione 1 vez a tecla HANDICAP, para definir o Handicap do jogador 1 de 101 para 201. Pressione 1 vez a tecla PLAYER/SCORE, para seleccionar o jogador 2 e 5 vezes a tecla HANDICAP, para definir o Handicap do jogador 2 de 101 para 601. Pressione a tecla START/NEXT, para iniciar o jogo.

ELIMINATE / TEAM

Pressione a tecla, para antes de iniciar o jogo, optar por jogar por equipas (2 contra 2, 3 contra 3, 4 contra 4). Durante um jogo elimina-se o último lançamento de um jogador quando se pressiona a tecla.

CYBER MATCH

Pressione esta tecla para iniciar um jogo contra um adversário virtual. Ao pressionar várias vezes a tecla define a qualidade de jogo do adversário virtual (C1 = adversário mais forte - C5 = adversário mais fraco)

DOUBLE

Pressione esta tecla para definir a função Double in ou Double out no jogo G01.
Pressionar 1 vez: Double in (luz vermelha no marcador esquerdo, ⑩)
Pressionar 2 vezes: Double out (luz vermelha no marcador esquerdo, ⑩)
Pressionar 3 vezes: com Double in, Double out (duas luzes vermelhas no marcador esquerdo, ⑩)
Pressionar 4 vezes: sem Double in, Double out (sem luzes vermelhas)

START / NEXT

Pressione esta tecla para iniciar um jogo ou durante um jogo para passar para o próximo jogador.

SOUND / VOLUME

Pressione esta tecla, para ajustar o volume do som. Existem 7 níveis entre „SOUND/VOLUME desligado" e volume máximo.

MISS

Pressione esta tecla para reduzir o número de dardos em caso de não se acertar no alvo.

Selecção do jogo e listagem de graus de dificuldades (tabela 1)

NR.	JOGO	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Desenrolar do jogo

Cada um dos jogadores lança 3 dardos por jogada.
As jogadas dos respectivos jogadores são indicadas nos dois campos de resultados.
Os três pontos pequenos sobre a pontuação indicam o número de lançamentos que faltam na jogada. Depois de se terminar uma jogada o alvo de dardos é colocado automaticamente em „Parado".
Quando se pressiona a tecla START/NEXT durante o jogo é seleccionado o próximo jogador e o jogo é continuado.

Observação: Os dardos são mais facilmente retirados do alvo, quando são rodados ligeiramente para a direita e puxados.

Jogos

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Neste jogo a pontuação de cada uma dos dardos por jogada (3 lançamentos por jogador) é retirada da pontuação (inicial) (p. ex. 301 ou 501, etc.). O jogador que primeiro atingir zero (tem que ser exactamente zero) ganha o jogo.
Sobrepontuação:
Quando um jogador obtém uma pontuação que é superior ao valor necessário para obter exactamente zero, a jogada não conta. A pontuação é reposta novamente no valor que existia antes da jogada. Para tornar o jogo mais exigente, poderá ser pressionada a tecla DOUBLE. Com esta função são definidas dificuldades complementares para o início e fim do jogo.
Double In: o jogo apenas se inicia quando se lançou um Double.
Antes disso a pontuação não é considerada.
Double Out: Para terminar o jogo é necessário que o jogador termine com um Double, que reduz a pontuação para exactamente zero. Se após o lançamento ficar um resto de 1, tal é considerado como sobrepontuação.
Double In/Out: O jogador terá que iniciar e terminar o jogo com um Double.

A função Dart Finish:

Quando a pontuação decrescente atinge a valor de 180, é possível terminar o jogo neste modo com três lançamentos de dardo. O alvo de dardos calcula para o efeito os necessários resultados de lançamento e apresenta-os como complemento para cada lançamento do dardo. Quando o jogador não consegue atingir o objectivo de lançamento, mas mesmo assim for possível terminar o jogo com os dois lançamentos em falta, o alvo de dardos calcula o resultado de lançamento que então for necessário. Simples, a dobrar ou triplicar é assinalado com um símbolo antes do número. Simples é assinalado com uma barra inferior, p. ex. („_18"). A dobrar é assinalado com 2 barras („=18"). A triplicar com 3 barras („≡18").
Na muche simples é assinalado com o valor – „25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
Neste jogo joga-se exclusivamente com os números 15 a 20 e com a muche. O jogador que primeiro acertar três vezes em todos os segmentos é o vencedor. Para tal poderá ser utilizado também o Double (pontuação conta a dobrar) e o Triple (pontuação conta a triplicar).
Opção 000: o jogador pode acertar nos segmentos 15, 16, 17, 18,19, 20 e na muche por sequência aleatória.
Opção 020: o jogador tem que acertar nos segmentos pela seguinte sequência:
20, 19, 18, 17, 16, 15 e de seguida na muche
Opção 025: o jogador tem que acertar nos segmentos pela sequência:
Muche, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – solo per due giocatori)
Também neste jogo são considerados apenas os segmentos 15 a 20 e a muche. O jogo é constituído por duas voltas. Na primeira ronda um jogador tenta fechar os segmentos (acertando três vezes). O outro jogador tenta acertar o maior número de vezes nos segmentos ainda não fechados para acumular pontos. Assim que um segmento estiver fechado, o segundo jogador deixará de poder obter mais pontos neste segmento. Quando todos os segmentos estiverem fechados pelo jogador 1, termina a primeira ronda. Começa então a segunda ronda em que os jogadores trocam os seus papéis. O segundo jogador tenta agora fechar todos os segmentos o mais rapidamente possível e o jogador 1 tenta recolher pontos. O jogo termina quando o jogador 2 fechou todos os segmentos. O jogador com a pontuação mais elevada ganha.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
No Score Cricket também são utilizados apenas os segmentos 15 a 20 e a muche.
E00 - os segmentos podem ser acertados numa sequência aleatória.
E 20 - o jogador tem que acertar nos segmentos pela sequência 20 a 15 e de seguida na muche
E25 - a sequência pela qual se tem que acertar nos segmentos é: Muche e de seguida 15 a 20
Cada um dos segmentos está „aberto" quando foi acertado três vezes por um jogador. Quando um segmento foi acertado por todos os jogadores três vezes, passa a estar „fechado". O jogador, que „abre" um determinado número, fica „Dono" desse número e pode recolher pontos neste número até que todos os jogadores acertem três vezes neste número fechando assim o segmento. Quando todos os segmentos estiverem fechados, ganha o jogador que tiver maior pontuação.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)
Também no Cut Throat Cricket são utilizados apenas os segmentos 15 a 20 e a muche.
C00 - os segmentos poderão ser acertados numa sequência aleatória
C20 - o jogador tem que acertar nos segmentos 20 a 15 sequencialmente e de seguida na muche.
C25 - a sequência pela qual se tem que acertar nos segmentos é a seguinte:
Muche e de seguida 15 a 20
Após acertar três vezes num segmento, este passa a estar „aberto" e poderão ser somados os pontos deste segmento, até que todos os jogadores tenham acertado três vezes neste segmento. Os pontos que o jogador obtém com os seus lançamentos são atribuídos ao seu adversário. O objectivo é o de atribuir aos adversários o maior número de pontos possível. Quando todos os jogadores fecharam todos os segmentos, ganha o jogador com a pontuação mais baixa.
Pelo que a melhor estratégia é a de fechar o mais rapidamente possível todos os números, para impedir o adversário de nos atribuir a nós próprios pontos. Ao mesmo tempo reserva-se a possibilidade de sobrecarregar os outros jogadores com pontos.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)
Também no Double Score Cricket são utilizados apenas os segmentos 15 a 20 e a muche.
d00 - os segmentos podem ser acertados numa sequência aleatória.
d20 – o jogador terá que acertar nos segmentos pela sequência 20 a 15 e de seguida acertar na muche.
d25 – a sequência pela qual se tem que acertar nos segmentos é a seguinte: Muche e de seguida 15 a 20. O jogo corresponde ao „Score Cricket" salvo, que neste caso todos os jogadores têm que acertar primeiro na zona dupla antes de todos os outros lançamentos poderem contar.

G07 Shove a penny Cricket (P00, P20, P25)
No Shove-a-penny Cricket são igualmente utilizados apenas os segmentos 15 a 20 e a muche
P00 – os segmentos podem ser acertados em sequência aleatória.
P20 – o jogador terá que acertar nos segmentos pela sequência 20 a 15 e de seguida na muche
P25 – a sequência pela qual se tem que acertar nos segmentos é a seguinte:
Muche e de seguida 15 a 20.
O objectivo do jogo é preencher todas as três casas dos segmentos por cada jogador. Se o jogador encerrar o segmento numa única rodada, acertando na zona dupla ou tripla, e obter desta forma uma pontuação superior às três vezes necessárias, o adversário receberá a pontuação das respectivas casas. Na próxima rodada, este segmento estaria encerrado para o jogador e o adversário não recebe nenhumas casas extras.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
Neste jogo poderá acertar em qualquer um dos segmentos:
Opção 5: Segmentos - 1 a 3
Opção 10: Segmentos - 1 a 10
Opção 15: Segmentos - 1 a 15
Opção 20: Segmentos - 1 a 20
O jogador deverá acertar nos segmentos assinalados pelo equipamento. Quando se acertou no segmento, é indicado o próximo segmento e o equipamento emitirá um „Yes" (sim) ou „No" (não). O jogador que acertar primeiro em todos os segmentos ganha.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
Neste jogo apenas são válidos zonas duplas com os seguintes segmentos apenas:
Opção 205: Segmentos - 1 a 3
Opção 210: Segmentos - 1 a 10
Opção 215: Segmentos - 1 a 15
Opção 220: Segmentos - 1 a 20
O jogador deverá acertar nos segmentos da zona de contagem dupla indicados pelo equipamento. Quando se acerta no segmento, será indicado o segmento seguinte e o equipamento emitirá um „Yes" ou „No". O jogador que acertar primeiro em todos os segmentos ganha.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
Neste jogo apenas são válidas as zonas triplas dos seguintes segmentos:
Opção 305: Segmentos 1 a 5
Opção 310: Segmentos 1 a 10
Opção 315: Segmentos 1 a 15
Opção 320: Segmentos 1 a 20
O jogador terá que acertar nos segmentos indicados pelo equipamento na zona tripla. Quando se acerta no segmento, será indicado o segmento seguinte e o equipamento emitirá um „Yes" ou „No". O jogador que acertar primeiro em todos os segmentos ganha.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opção: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 representa o número de vidas de um jogador.
Cada um dos jogadores tem no início à sua disposição o número de vidas definido. O equipamento indica no início do jogo uma pontuação no display para o primeiro jogador. O jogador deverá então tentar atingir ou ultrapassar com os seus três lançamentos a respectiva pontuação. Se não o conseguir perderá uma vida. Os jogadores seguintes deverão tentar atingir uma pontuação superior à do jogador anterior. Se não o conseguirem, perdem um ponto de vida. A eliminação da pontuação através da tecla „Start" ou de três lançamentos falhados resulta na dedução de um ponto de vida. Um jogador é eliminado assim que deixe de ter pontos de vida. Ganha o jogador que por último ainda tiver pontos de vida.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Opção: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 ou U021 representa o número de vidas de um jogador.
Cada um dos jogadores tem no início à sua disposição o número de vidas definido. O equipamento indica no início do jogo uma pontuação no display para o primeiro jogador. O jogador deverá então tentar atingir com os seus três lançamentos uma pontuação inferior à definida, se não o conseguir perde uma vida. A pontuação 0 resulta também na dedução de um ponto de vida. Os jogadores seguintes deverão tentar atingir uma pontuação inferior à do jogador anterior, caso contrário perdem um ponto de vida. A eliminação da pontuação através da tecla „Start" ou de três lançamentos falhados resulta na dedução de um ponto de vida. Quando se pressiona a tecla „Eliminate/ Team" o equipamento elimina a pontuação e são adicionados 60 pontos. Quando se pressiona a tecla „Miss" o equipamento adiciona igualmente 60 pontos. Um jogador é eliminado assim que deixar de ter pontos de vida. Ganha o jogador que por último ainda tiver pontos de vida.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Poderá seleccionar as seguintes pontuações alvo: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Neste jogo é contada a pontuação de todos dardos que acertaram no alvo. O vencedor é o jogador que atingir ou ultrapassar primeiro a pontuação seleccionada.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Opção: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 define o número de rondas. Cada um dos jogadores pode lançar os dardos três vezes por ronda. O objectivo deste jogo é o de se atingir o resultado total mais elevado. Ganha o jogador que após o fim do número de rondas definido tenha atingido a maior pontuação.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Opção: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 ou -21) representa o número de vidas de um jogador. Aleatoriamente é apresentado no display um segmento no qual se terá que acertar no espaço de 10 segundos, caso contrário a pontuação não ser contada. Assim que se tenha acertado um segmento válido no espaço de tempo definido, é deduzida uma vida. Ganha o jogador que for o primeiro deixar de ter vidas.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opção: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 representa o número de vidas de um jogador. Cada um dos jogadores tem no início à sua disposição o número de vidas definido. Assim que o jogo começa, o display apresenta „SEL" (seleccionar). O jogador poderá então seleccionar o seu segmento de pontos, lançando contra o alvo. O primeiro segmento em que se acertou será definido como o segmento de pontos. De seguida pressionar a tecla „Next" e o jogador seguinte poderá seleccionar o seu segmento de pontos. O jogo começa quando todos os jogadores seleccionaram os respectivos segmentos de pontos. Só depois de um jogador ter acertado no seu segmento de pontos se poderá transformar num „Killer". Assim que um jogador, que se transformou num „Killer", acerta no segmento de pontos de um outro jogador este último perde uma vida. No caso de um jogador, que tenha já o estatuto de „Killer", acertar no seu próprio segmento de pontos, deixa de ter o estatuto de „Killer" e perde um ponto de vida. Para se transformar novamente num „Killer", o jogador terá que acertar no seu segmento de pontos inicial. O vencedor será o último jogador com pontos de vida.
O estatuto de „Killer" é indicado no display com „*I*-".

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Opção: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 representa o número de vidas de um jogador. Cada um dos jogadores tem no início à sua disposição o número de vidas definido. Assim que o jogo começa, o display apresenta „SEL" (seleccionar). Os jogadores podem então seleccionar o respectivo segmento de pontos como no jogo „Killer". O jogador transforma-se em „Killer" só depois de ter acertado no seu segmento de pontos na circunferência dupla. Assim que um jogador, que se transformou num „Killer", acerta no segmento de pontos de um outro jogador este último perde uma vida. No caso de um jogador, que tenha já o estatuto de „Killer", acertar no seu próprio segmento de pontos, deixa de ter o estatuto de „Killer" e perde um ponto de vida. Para se transformar novamente num „Killer", o jogador terá que acertar na zona dupla do seu segmento de pontos inicial. O vencedor será o último jogador com pontos de vida.
O estatuto de „Killer" é indicado no display com „*I*-".

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Opção: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 representa o número de vidas de um jogador. Cada um dos jogadores tem no início à sua disposição o número de vidas definido. Assim que o jogo começa, o display apresenta „SEL" (seleccionar). Os jogadores podem então seleccionar o respectivo segmento de pontos como no jogo „Killer". O jogador transforma-se em „Killer" só depois de ter acertado no seu segmento de pontos na circunferência de contagem tripla. Assim que um jogador, que se transformou num „Killer", acerta no segmento de pontos de um outro jogador este último perde uma vida. No caso de um jogador, que tenha já o estatuto de „Killer", acertar no seu próprio segmento de pontos, deixa de ter o estado de „Killer" e perde um ponto de vida. Para se transformar

novamente num „Killer“, o jogador terá que acertar na zona tripla do seu segmento de pontos inicial. O vencedor será o último jogador com pontos de vida. O estatuto de „Killer“ é indicado no display com „*I*-“.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

O objectivo do jogo consiste em reduzir em cada ronda o resultado predefinido em 51, 61, 71, 81 ou 91. Para se atingir o resultado, é necessário que a pontuação total de cada uma das rondas seja divisível por cinco. Quando, por exemplo, um jogador obtém numa ronda 20 pontos, o resultado é 4 (20÷5=4). Todos os resultados não divisíveis por 5 de uma volta são anulados. Se um dos 3 dardos não acerta, é assinalado como sem resultado. Ganha o primeiro jogador a atingir ou ultrapassar a pontuação seleccionada.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opção 1: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 1 a 20 e finalmente na muche.
Opção 5: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 5 a 20 e finalmente na muche.
Opção 10: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 10 a 20 e finalmente na muche.
Opção 15: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 15 a 20 e finalmente na muche.
Apenas são válidos os lançamentos que acertam na sequência correcta. Os jogadores têm apenas uma única oportunidade para acertarem no respectivo segmento. No caso de se errar um número, não é atribuída pontuação, e o jogo continua com o número seguinte. Ganha o jogador que consegue recolher o maior número de pontos.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Opção 201 : Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 1 a 20 na zona de contagem dupla e finalmente na muche.
Opção 205: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 5 a 20 na zona de contagem dupla e finalmente na muche.
Opção 210: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 10 a 20 na zona de contagem dupla e finalmente na muche.
Opção 215: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 15 a 20 na zona de contagem dupla e finalmente na muche.
O jogo decorre tal como o Shanghai G20, em que são contados apenas os lançamentos em que se acerta na zona de contagem dupla do respectivo segmento. Lançamentos que acertam na zona simples ou tripla não são válidos. Ganha o jogador com o maior número de pontos.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Opção 301: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 1 a 20 na zona tripla.
Opção 305: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 5 a 20 na zona tripla.
Opção 310: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 10 a 20 na zona tripla.
Opção 315: Tem que se acertar sequencialmente nos segmentos 15 a 20 na zona tripla.
Também este jogo funciona como o Shanghai G20, em que são contabilizados exclusivamente os lançamentos que acertam na zona tripla do respectivo segmento. Lançamentos que acertam na zona simples ou dupla não são válidos. Ganha o jogador com o maior número de pontos.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Os jogadores lançam sequencialmente em rondas tentando acertar nos campos no alvo com os números 1 a 18. (Ronda 1 = lança-se ao campo do alvo do número 1, Ronda 2 = lança-se ao campo do alvo do número 2 etc.) O objectivo do jogo é o de se obter o mínimo número de pontos possível em cada uma das rondas. Pontuação de lançamentos válidos:
Triple = (tripla) 1 ponto (melhor avaliação, passa automaticamente para a vez do próximo jogador)
Double = (dupla) 2 pontos
Single = (simples) 3 pontos
Nenhum lançamento acertou no campo indicado do alvo = 5 pontos
Por cada um dos campos no alvo o jogador dispõe de 3 lançamentos.
No caso de o jogador ficar satisfeito com um lançamento duplo no primeiro lançamento, poderá de seguida passar de imediato a vez ao próximo jogador e obtém para o respectivo campo do alvo 2 pontos.
No caso do jogador com o seu primeiro lançamento acertar na zona Single do campo do alvo definido, obtém 3 pontos. Poderá então decidir se opta por passar para o próximo jogador ou se pretende utilizar o direito ao seu segundo lançamento. No caso de errar o campo do alvo definido o seu número de pontos aumenta de 3 para 5. Se no seu segundo lançamento melhorar para Double a sua pontuação desce de 3 para 2 e terá de novo a opção de deixar de jogar ou de tentar com um terceiro lançamento melhorar para Triple (ou de voltar a piorar).
O jogador, que ultrapassar a pontuação seleccionada por opção, é eliminado do jogo. O vencedor é o último jogador que sobrar ou após 18 campos do alvo tenha a pontuação mais baixa.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

O objectivo deste jogo é o de seguir a sequência de segmentos indicada no display. Seleccione entre as opções de jogo „132“, „141“, „168“ ou „189“.
Na opção 132 tem que se acertar na sequência de segmentos 15, 4, 8, 14 e 3.
Na opção 141 tem que se acertar na sequência de segmentos 17, 13, 9, 7 e 1.
Na opção 168 tem que se acertar na sequência de segmentos 20, 16, 12, 6 e 2.
Na opção 189 tem que se acertar na sequência de segmentos 19, 10, 18, 5 e 11.
Tem que se acertar três vezes em cada um dos segmentos antes de o mostrador do display passar para o próximo segmento. O acertar no segmento simples conta de modo simples, na zona dupla conta a duplicar e na zona tripla conta a triplicar. Ganha o jogador que tenha acertado três vezes em todos os segmentos.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Opção 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ou 21 representa o número de vidas de um jogador. Cada um dos jogadores tem no início à sua disposição o número de vidas definido. No display surge o segmento que o jogador tem que acertar (sequência aleatória). Se o jogador acerta com o seu primeiro ou segundo dardo no segmento indicado, pode definir com o seu próximo lançamento o segmento que o jogador seguinte terá que acertar, caso contrário será determinado aleatoriamente o segmento alvo para o próximo jogador. Se o jogador não acerta com nenhum dos seus três dardo o segmento predefinido, perde uma vida e passa a vez ao jogador seguinte. O vencedor será o último jogador com pontos de vida. Lançamentos que acertem nos campos Double ou Triple contam como lançamentos que acertem no campo Single.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
A opção H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 ou H21 representa o número de vidas de um jogador. Cada um dos jogadores tem no início um número predefinido de vidas à disposição. No display surge o segmento que o jogador tem que acertar (sequência aleatória). Se o jogador acerta com o seu primeiro ou segundo dardo no segmento indicado, pode definir com o seu próximo lançamento o segmento que o jogador seguinte terá que acertar, caso contrário será determinado aleatoriamente o segmento alvo para o próximo jogador. Se o jogador não acerta com nenhum dos seus três dardos no segmento predefinido, perde uma vida e passa a vez ao jogador seguinte. O vencedor será o último jogador com pontos de vida. Lançamentos que acertem no campo Double ou Triple são igualmente considerados.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Neste jogo a pontuação de cada um dos dardos por jogada (3 lançamentos por jogador) é acrescentada à pontuação inicial do jogo de „zero". Ganha o jogo o jogador que em primeiro lugar consegue lançar a pontuação alvo exacta previamente definida.
Sobrepontuação:
Quando um jogador ultrapassa a pontuação, que era necessária para se atingir exactamente a pontuação alvo, a jogada não conta. A pontuação é reposta novamente no valor que existia antes da jogada.
Atirar os outros jogadores novamente para ZERO:
No caso de um jogador atingir exactamente o resultado pretendido, que um outro jogador já atingiu antes dele, o jogador com o resultado anterior é atirado novamente para zero.
Exemplo:
Pontuação do jogador 1: 20
Pontuação do jogador 2: 50
Pontuação do jogador 3: 30
Pontuação do jogador 4: 00
É a vez do jogador 4 e este acerta com o seu dardo o 20. O jogador 1 é atirado novamente para zero. O jogador 4 lança o seu segundo dardo e acerta no 10 e obtém uma pontuação total de 30. O jogador 3 passa assim também para zero. Com o seu 3.° dardo o jogador 4 acerta no 1 e tem agora uma pontuação total de 31.

Detecção de falhas

Não há corrente

Assegure-se de que o adaptador está ligado a uma tomada e que o a ficha do adaptador está inserida na tomada de entrada do alvo.

Não há resultados

Verifique se o jogo se encontra no modo de „Configurações“ ou no modo de „Pausa“.
Verifique de seguida se os painéis de resultados ou as teclas de funções se encontram encravados.

Painel de resultados ou tecla de função encravados

Ao transportar o alvo ou durante o seu funcionamento normal pode suceder que o painel de resultados encrave temporariamente e que não sejam calculados os resultados.
Ouve-se um sinal de aviso e um símbolo intermitente indica o elemento encravado.
Geralmente, retirar cuidadosamente o dardo do elemento ou empurrá-lo para os lados pressionando levemente com o dedo, permite libertar o elemento rapidamente. O jogo pode ser continuado, a contagem dos resultados continua exactamente onde foi interrompida.

Remover pontas de dardos partidas

O manuseamento de pontas flexíveis / Soft-Tips é mais seguro, mas estas não duram para sempre. Caso uma ponta se parta e fique presa no alvo, tente retirá-la cuidadosamente com uma pinça adequada. Caso uma ponta se parta e o fragmento seja tão curto que já não o possa remover do alvo, pode também empurrá-la para dentro do buraco no alvo. A ponta flexível não irá danificar os componentes electrónicos por detrás do elemento. Para este procedimento recomendamos no entanto vivamente a utilização de uma ponta de dardo flexível ainda em boas condições.
Nunca empurre um fragmento de uma ponta com um objecto de metal aguçado para dentro do alvo, já que uma ponta de metal pode facilmente danificar o alvo se, ao ser introduzida, penetrar demasiado no alvo. Quanto mais pesado for o dardo, maior é o risco de que a ponta se parta.

Variações de corrente ou interferências electromagnéticas

Em situações extremas, quando se verificam interferências electromagnéticas massivas, os componentes electrónicos poderão falhar ou apresentar resultados erróneos.
Exemplos:
Em caso de trovoada forte, variações de corrente eléctrica extremas, falta de tensão ou colocação do alvo alvo demasiado perto de motores eléctricos ou de aparelhos microondas.
Para voltar ao funcionamento normal, deve retirar-se a ficha de corrente por vários segundos da tomada e voltar depois a ligá-la. Deverá assegurar naturalmente que a causa da avaria foi eliminada.

Manutenção, cuidados, conservação

IMPORTANTE! Antes da limpeza com um pano húmido retire a ficha eléctrica da tomada. Limpe o alvo de dardos apenas com um pano húmido! O transformador não pode entrar em contacto com humidade!

Ao utilizar frequentemente o artigo, irá verificar-se alguma sujidade na parte dianteira do produto causada por marcas de dedos. Limpe a parte dianteira, as teclas e os visores com um pano húmido. Aconselhamos que use como desengordurante água com um pouco de detergente.
De seguida seque o artigo com um pano seco e suave. Se não for utilizar o artigo durante muito tempo, o melhor é cobri-lo com um pano para protegê-lo do pó. Armazene sempre o artigo seco e limpo num local à temperatura ambiente.

Instruções relativas à eliminação

Desfaça-se do produto e de todos os componentes recorrendo aos serviços municipais de higiene urbana e recolha de resíduos. Respeite os regulamentos actuais vigentes. Informe-se junto do serviços responsáveis pela recolha de resíduos sobre como desfazer-se ecologicamente do seu artigo. Os aparelhos eléctricos não devem ser deitados fora com o lixo doméstico.

3 anos de Garantia

O produto foi produzido com enorme cuidado e controlado continuamente. Este produto tem uma garantia de três anos a contar a partir da data de aquisição. Mantenha guardado o seu talão de compra.
A garantia cobre apenas defeitos de material e de fabrico, e é anulada em caso de uso abusivo ou inadequado. Os seus direitos legais, em especial os direitos fundamentais do consumidor não são limitados por esta garantia.
Em caso de reclamação de garantia entre em contacto com nossa central de serviço gratuito ou envie-nos um e-mail. Atendê-lo-emos pessoalmente em cada caso. Em caso de reclamação de garantia, pode enviar as peças defeituosas livre de franquia para o endereço de serviço indicado, depois de ter combinado com os nossos funcionários de serviço. Receberá então gratuitamente de volta, uma peça nova ou reparada.
O período de garantia não será prolongado devido às eventuais reparações no âmbito da garantia, garantia legal ou concessão de cortesia comercial. Isto também se aplica às peças substituídas e reparadas.
As reparações necessárias após o término do período de garantia estão sujeitas a pagamento.

IAN: 67074

Linha de apoio ao cliente 00800-88080808 (2ª. a 6ª. 10:00-16:00 horas, chamada gratuita)
TRANSPORTES LURDES AMADO • RUA DA BREGIEIRA 7 MONTE REDONDO
PT-2425 MONTE REAL
pt@nws-service.com

www.nws-service.com

GB MT

Table of contents

Scope of Delivery	**60**
Technical data	**60**
Intended use	**60**
Safety instructions	**60 - 61**
Safety instructions power adapter	61
Assembly instructions	**61 - 62**
Assembly of the dartboard	61 - 62
Assembly of the darts	62
Name and function of parts	**62**
Operation of the dartboard	**63 - 65**
Switching on and off	63
Function keys	63 - 64
Game selection and list of the difficulty levels (Table 1)	65
Game rules	**66**
Games	**66 - 74**
Troubleshooting	**75**
Maintenance, care, storage	**76**
Disposal instructions	**76**
3 year warranty	**76**

Read these instructions through carefully and retain them for future reference. Be sure to include the instructions should you pass on the product to a third party.

Scope of Delivery

1 x playing and user instructions
12 x shaft/12 x grip/12 x flight
(each 3 x in blue, green, red and black)
112 x soft tips (tip)
1 x screws & 1 x wall plug
1 x electronic dartboard
1 x power adapter
1 x scratch line

Technical data

Electronic Dartboard
Model: DS-1435
Dimensions: 417 x 507 x 26 mm (width x height x depth)

Power rating: 9V DC ⎓ 300 mA
= Safety class III

Power adapter
Model: EU: YJS003A-0900300G
Input: 230V/50 Hz
Model: UK: YJS003A-0900300B
Output: 9V ⎓ 300mA

= Safety class II

Intended use

This dartboard product is a sports item and is not suitable for children under 14-years-old!
The item contains small parts which could be swallowed by children and, as sports equipment, it requires pin-point accuracy and concentration, as well as a high level of motor skills.
The item has been designed for private use indoors, and is not intended for commercial use or for use outdoors. This item is to be used exclusively with darts fitted with soft tips.
If used with darts fitted with steel tips this will cause irreparable damage.

⚠ Safety instructions

Danger of injury!

- This item is not suitable for use by people (including children) with limited physical, sensory or mental abilities or with a lack of experience and/or a lack of knowledge, unless they are supervised by a person responsible for their safety, or receive instruction from a responsible person on how to use the apparatus.
- Children should be supervised to ensure that they do not play with the item.
- Do not throw or aim the darts at people or animals.
- When in use make sure that the dartboard is positioned or arranged in such a way, that as far as possible, people will not wander between the dartboard and the player.
- Do not attach the dartboard to a door!

Avoiding material damage!

- Use exclusively proper original replacement tips, in order to avoid the darts ricocheting off the dartboard. We strongly recommend you do not use long tips for electronic dartboards. They quickly buckle and easily break (Removing broken-off tips from the dartboard – Troubleshooting, page 75).
- Do not allow the item to be exposed to extreme weather conditions and temperatures.
- Protect the item from moisture and dampness. The electronics could be damaged.

⚠ Safety instructions power adapter

ATTENTION

Important information for use of the adapter!

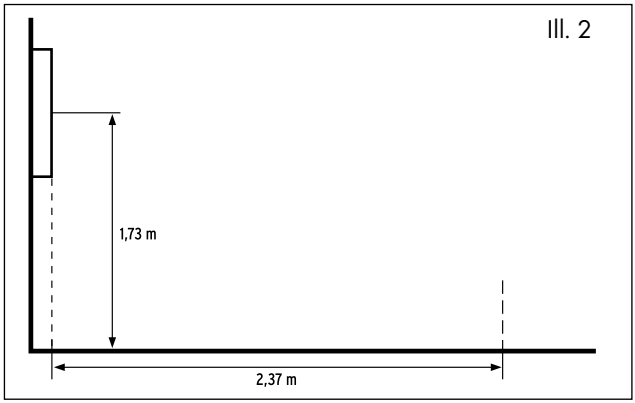
Note: The device gets warm during normal use.

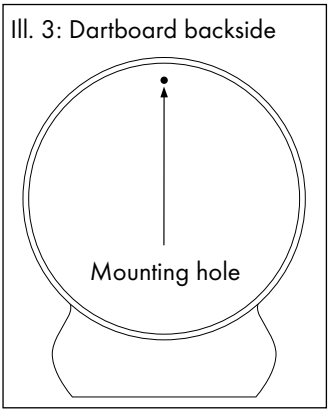
- Only use the adapter in connection with the Dartboard DS-1435.
- Only use the supplied adapter!
- Only use original spare parts in the event of a defect!
- First unplug the adapter from the wall socket before disconnecting the adapter from the dartboard.
- The adapter is suitable for indoor use only. Keep away from moisture.
- If the housing or the power lead of the device is damaged, discontinue using the adapter.
- Disconnect the device from the mains if not used over a longer period of time.
- The mains output line is not allowed to be short-circuited.
- The external connection cable from this transformer cannot be substituted; if the cable is damaged, the transformer will have to be scrapped.

Assembly instructions

Assembly of the dartboard (Illustration 2 and 3)

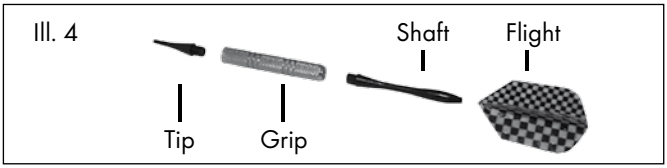
- Select a suitable position with approx. 3 m free space around it.
- The 'scratch line' must be at a distance of 2.37 m from the dartboard. Fix the dartboard to the wall so that the centre of the bull's eye is at a height of 1.73 m above the ground.
- Mark an appropriate drill hole with a pencil on the wall. Drill a hole at the marked point on the wall. Insert the screw using the appropriate wall plug and finally hang the dartboard on the screw using the mounting hole.





Assembly of the darts

Screw the tip and shaft together as indicated into the grip and insert the unfolded flight into the cross-slots.



Name and function of parts (Illustration 1)

1. Single: Score as indicated
2. Double: Number of points x 2
3. Triple: Number of points x 3
4. Bull's Eye: Outer ring is worth 25 points; the inner ring is worth 50 points
5. Catcher: Edge throw, no point
6. Function keys (see Chapter function keys, page 63-64)
7. Results display: Shows in rotation the target / information, hit, total points result, and which player's turn it is.
8. Dart indicator: Shows how many throws (darts) the player still has left
9. Scoreboard
10. Display for Double In (DI), Double Out (DO) and for the game Count Down
11. Plug for power adapter
12. Dart holder

Operation of the dartboard

Switching on and off

The article is provided with an automatic shut off.
To switch on the article connect the power adapter to the socket and the dartboard.
If the article is not used for longer than 10 minutes, the display and systems switch off automatically (standby mode). When the power adapter is plugged in, the article "remembers" the last score. Pressing any button will switch the article on again. Remove the plug to shutdown the article completely.

Function keys (Illustration 1)

GAME

Press this button to choose a game. On the left results display the game displayed (G01-27, see table 1; page 65); on the right results display the first option of the game is displayed.

OPTION

Press this key to select various options within a game (see table 1; page 65).

PLAYER - SCORE

Press this button before starting the game to select the number of players.
During a game the score of all players is displayed by pressing the button.
Pressing 1x shows players 1 and 2 (3 red lights on the left scoreboard); pressing 2x shows players 3 and 4 (6 red lights on the left scoreboard); pressing 3x shows players 5 and 6 (9 red lights on the left scoreboard); pressing 4x shows players 7 and 8 (12 red lights on the left scoreboard).

HANDICAP

Press this button before starting the game to select the level of difficulty / options for the different players.

Example:

You want to play the game G01 with 3 players (all with a different handicap).

Press the GAME button repeatedly until the game G01 is displayed on the left results display.

Select 3 players by pressing the PLAYER / SCORE button 1x.

By pressing the HANDICAP button 2x set the handicap for player 3 from 101 to 301.
Then press the PLAYER / SCORE button 6x to get the setting for player 1(players 4-8 are skipped). Press the HANDICAP button 1x, to set the handicap of player 1 from 101 to 201. Press the PLAYER/ SCORE button 1x to select player 2 and press the HANDICAP button 5x to set the handicap of player 2 from 101 to 601. Press the START/NEXT to start the game.

ELIMINATE / TEAM

Press this button before starting the game for playing in teams (2 vs. 2, 3 vs. 3, 4 vs. 4). During a game the last throw of a player is deleted by pressing the button.

CYBER MATCH

Press this button to play a game against a virtual opponent. By repeatedly pressing the button adjust the skill level of your virtual opponent (C1 = hardest opponent - C5 = easiest opponent)

DOUBLE

Press this key to enable the function Double In or Double Out for game G01.
Press 1x: Double in (red light on the left scoreboard, ⑩)
Press 2x: Double out (red light on the left scoreboard, ⑩)
Press 3x: with Double in, Double out (two red lights on the left scoreboard, ⑩)
Press 4x: without double in, double out (no red lights)

START / NEXT

Press this button to start a game or to move to the next player during a game.

SOUND / VOLUME

Press this button to set the sound level. There are 7 levels between “SOUND/VOLUME off” and maximum volume.

MISS

Press this button to reduce the number of the remaining darts, when the dartboard is missed.

Game selection and list of the difficulty levels (table 1)

NR.	GAME	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Game rules

Each player throws three darts per turn.
The rounds of the respective players are displayed in the two result fields.
The three little dots over the score indicate how many throws for the round are still left. After the end of a round, the dartboard is automatically set to "hold". By pressing the START/NEXT during the game the next player is selected and the game continues.

Note: The easiest way to remove darts from the board is to pull them out with a slight rotation to the right.

Games

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In this game the score of each darts per turn (3 throws per player) from (initial) score is (e.g. 301 or 501, etc.) is deducted. The player who first reaches zero (and does so exactly) wins the game.
Throwing over:
If a player's score throws over the score necessary for exactly playing down to zero, the round is not counted. The score is reset to that of the previous round. In order to make the game more challenging, the function key DOUBLE can be used. With this feature, additional difficulties for the beginning and the end of the game are set. Double In: the game starts only when a double is thrown.
The previous scores are not counted. Double Out: To finish the game, the player must get a double which reduces the score to exactly zero. If a 1 remains after the throw, this is considered thrown over.
Double In/Out: The player must start and end the game with a double.

The dart finish-function:

When played down the score reaches the threshold of 180, in this mode it is possible to end the game with three darts. The dartboard calculates the necessary throw results and shows them separately for each dart. If the player misses the displayed target throw but ca still end the game with the two remaining darts, the dartboard now calculates the required throw for the new results. Single, double or triple is indicated by a sign in front of the numbers. Single appears with a low bar, for example ("_18"). Double displays with two bars ("= 18"). Triple with 3 bars ("≡ 18").
Single Bull's Eye will be shown with the value - "25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
In this game is played solely with the numbers from 15 to 20 and the bull's eye. The first player to hit all the segments three times is the winner. In order to achieve doubles (one hit counts twice) and triples (one hit counts three times) can be used.
Option 000: the players can hit the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the bull's eye in any order.
Option 020: the player must hit the segments in the following order:
20, 19, 18, 17, 16, 15 and finally the bull's eye
Option 025: the player must hit the segments in the following order:
bull's eye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – only for two players)
Also in this game, segments 15 - 20 and the bull's eye are scored. The game consists of two rounds. In the first round, one player tries to close the segments (by three hits). The other player tries to hit the not closed segments as often as possible in order to collect points. Once a segment is closed, the second player to get any points here. When all the segments are closed by player 1, round 1 is completed. Now round two begins and the players swap their roles. Player two tries to close all the segments as quickly as possible and player 1 tries to accumulate points. The game ends when player 2 has closed all the segments. The player with the higher score wins.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
Also in Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.
E00 - the segments can be hit in any order
E20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye
E25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20
Each segment is "open" when it has been hit three times by one player. If a segment has been hit three times by all players, it is "closed". The player, who "opens" a certain number, then "owns" the number and can continue to collect points at this number until all the players have hit the number three times, thus closing the segment. When all the segments closed the player with the highest score wins.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Also in Cut Throat Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.
C00 - the segments can be hit in any order
C20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye
C25 - the order in which the segments have to be taken is:
bull's eye and then 15 – 20
After hitting a segment three times this "opens" it and points in this segment can be collected until all players have hit this segment three times. The points that a player throws are credited to the other players. The objective is a pass the other players as many points possible. When all the players have closed all the segments, the player with the lowest score wins.
So the best strategy here is to close all the numbers as fast as possible to prevent the opponent from gaining points for you. At the same time this gives you the chance of landing points for the other players.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Also in Double Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.
d00 - the segments can be hit in any order
d20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye
d25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20. The game continues like "cricket score" except that each player must first hit the double zone of each segment before all the other hits count.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

Also in Score Cricket, only segments 15-20 and the bull's eye are scored.
P00 - the segments can be hit in any order
P20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the bull's eye
P25 - the order in which the segments have to be taken is: bull's eye and then 15 – 20
Goal of the game is for each player to fill all three bars of each segment. If the player ends the segment of a round with hits in the double and triple zone and it is counted three times, the opponent is credited one bar. In the next round, this segment is closed for the player and the opponent receives no further bars.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
In this game you must hit the following segments:
Option 5: segments 1-5
Option 10: segments 1-10
Option 15: segments 1-15
Option 20: Segments 1-20
The player must hit segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
In this game, only the double-zones of the following segments are played:
Option 205: segments 1-5
Option 210: segments 1-10
Option 215: segments 1-15
Option 220: Segments 1-20
The player must hit the double-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
In this game, only the triple-zones of the following segments are played:
Option 305: segments 1-5
Option 310: segments 1-10
Option 315: segments 1-15
Option 320: Segments 1-20
The player must hit the triple-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represent the number of lives of a player.
Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach or exceed the appropriate score. Should he succeed, he does not lose a life. The following players must attempt to reach a higher score than the previous player. Should they not succeed, they lose a life. The points can be deleted with the "Start" button or three misses resulting in a life-point deduction. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Option: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 or U021 represents the number of lives of a player.
Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach a lower score, should he not succeed he loses a life. The score 0 also results in a life-point deduction. The following players must attempt to reach a lower score than the previous player; otherwise they lose a life-point. The points can be deleted with the "Start" button or three misses, resulting in a life-point deduction. Pressing the "Eliminate/Team" button deletes the score in the machine and 60 points are added. By pressing the "Miss" button, the machine also adds 60 points. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
You can select the following target numbers: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. In this game the score hit by each dart is counted. The player who first reaches or exceeds the pre-selected number of points is the winner.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Option: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 specifies the number of rounds. Each player is allowed to throw three darts per round. The aim of this game is the reach the highest total. The player, who has reached the highest total at the end of the specified number of rounds, wins.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 or -21) represents the number of lives a player.
A segment appears randomly on the display that must be hit within 10 seconds hitting any other segment is not counted. If a valid segment was hit within the time that a life is subtracted. The winner is the first player to have no remaining lives.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 represents the number of lives of a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The player can choose his points segment by throwing the darts. The first segment is fixed as the points segment. Then press the "Next" button and the next player can choose his points of the segment. Once all players have chosen their points segments, the game begins. Only after a player has made his points segment, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit his original points segment again. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "*I-*".

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment. Only after a player has hit his points segment in the double ring can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, then he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the double zone of his original points segment. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "*I-*".

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment.
Only after a player has made his points segment in the triple ring, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the triple zone of his original points segment. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "*I-*".

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

The aim of the game is to reduce in each round the pre-set result of 51, 61, 71, 81 or 91. In order to achieve a result, the total points for each round must be divisible by 5. For example, if a player scored 20 points in a round, the result is 4 (20 ÷ 5 = 4). The results for each round that are not divisible by 5 are not counted. If any of the 3 darts miss, this dart is not counted. First player to reach or exceed the pre-selected number of points is the winner.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Option 1: The segments must be hit in order from 1 - 20 and then the bull's eye.
Option 5: The segments must be hit in order from 5 - 20 and then the bull's eye.
Option 10: The segments must be hit in order from 10 - 20 and then the bull's eye.
Option 15: The segments must be hit in order from 15 - 20 and then the bull's eye.
Only hits in the correct order count. The players have only one opportunity to hit the particular segment. If a number is missed, there are no points, and it continues with the next number. The winner is the player who could collect the most points.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)

Option 201 : The segment must be hit in the order 1 – 20 in the double zone and then the bull's eye.
Option 205 : The segment must be hit in the order 5 – 20 in the double zone and then the bull's eye.
Option 210 : The segment must be hit in the order 10 – 20 in the double zone and then the bull's eye.
Option 215 : The segment must be hit in the order 15 – 20 in the double zone and then the bull's eye.
This game works like Shanghai G20, but only hits in the double zone of each segment are counted. Hits in the single zone or in the triple zone are not counted. The player with the highest score wins.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Option 301: The segments must be hit in order from 1 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.
Option 305: The segments must be hit in order from 5 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.
Option 310: The segments must be hit in order from 10 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.
Option 315: The segments must be hit in order from 15 - 20 in the triple zone and then the bull's eye.
Also this game works like Shanghai G20, but only hits in the triple-zone of each segment are counted. Hits in the single zone or in the double zone are not counted. The winner is the player with the highest score.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

The players aim in successive rounds at the target fields of the numbers 1-18 and must hit them. (Round 1 = aim at the target field to the number 1; Round 2 = at the target field of the number 2; etc.) The aim of the game is to get as few points per round as possible.

Hit values:

Triple = 1 point (best possible rating, it is automatically the next player's turn)

Double = 2 points

Single = 3 points

No hits in a given field goal = 5 points

The players have 3 throws available for each target field.

Should the player be happy with the double hit in the first throw, he can then immediately pass to the next player, and receives 2 points for the corresponding target field.

Should the player hit the single in the target field with his first throw, he gets 3 points. He can now choose to pass to the next player, or take his second throw. If he misses the target field his score increases from 3 to 5 points. If he improved on the second throw to the double, his points score decreases from 3 to 2 and he is once again faced with the choice to stop or improve with a triple in the third throw (or even to worsen again).

The first player to exceed the score selected by the option retires from the game. The winner is the player who remains longest or has the lowest score after 18 target fields.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

The aim of the game is to make the segment sequence shown in the display. Select from the game options "132", "141", "168" or "189".

For option 132, the segment sequence 15, 4, 8, 14 and 3 must be hit.

For option 141, the segment sequence 17, 13, 9, 7 and 1 must be hit.

For option 168, the segment sequence 20, 16, 12, 6 and 2 must be hit.

For option 189, the segment sequence 19, 10, 18, 5 and 11 must be hit.

Each segment must be hit three times before the display switches to the next segment. Hitting the single segment counts once, double segment counts twice and the triple segment counts three-times.

The player, who has hit all the segments three times, is the winner.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. The display shows the segment to be hit by the player (random order). If the player hits the given segment with his first or second dart, he can determine the next player's target segment with his next throw; otherwise the target segment of the next player is selected randomly. If the player misses with all of his three darts the given segment, he loses a life and it's the next player's turn. The winner is the last player with life points. Hits in the double and triple fields are counted as hits in single field.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 or H21 represents the number of lives of a player. Each player starts with the set number of lives available. The display shows the segment to be hit by the player (random order). If the player hits the given segment with his first or second dart, he can determine the next player's target segment with his next throw; otherwise the target segment of the next player is selected randomly. If the player misses with all of his three darts the given segment, he loses a life and it's the next player's turn. The winner is the last player with life points. Hits in the double and triple boxes are also counted.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
In this game the score of each dart per turn (3 throws per player) is added to the starting score of "zero". The player who first throws exactly the previously set target score wins the game.
Throwing over:
If a player overthrows the score necessary for exactly reaching the target score, the round is not counted. The score is reset to that of the previous round.
Returning other players to NULL:
If a player reaches exactly the result which another player has scored before him, the player with the previous result is set to zero.
Example:
Score Player 1: 20
Score Player 2: 50
Score Player 3: 30
Score Player 4: 00
It is player 4's turn and hits with his first dart the 20. Player 1 is therefore reset to zero. Player 4 throws 10 with his second dart and has an overall score of 30. Player 3 is therefore reset to zero. With his 3rd dart player 4 throws a 1 and now has an overall score of 31.

Troubleshooting

No power

Make sure that the adaptor is plugged into an electric socket and that the adaptor is plugged into the connection socket on the dartboard.

No scores

Check whether the game has been set to the 'Settings' mode or to the 'Pause' mode.
Then check whether the sensor elements or the function keys are stuck or jammed.

Stuck sensor elements or stuck function keys

During transportation and even during the normal operation of the dartboard it can happen that the sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. In this case a warning signal will be heard, and an indicator will flash, indicating a stuck element. Gentle extraction of the dart from the element, or gently moving the element to and fro using light finger pressure will normally free the element quickly. The game can then be resumed and the scores will continue from exactly the point when they were interrupted.

Removing broken-off dart tips

Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. Should a tip break off and remain stuck in the dartboard, try to pull it out very carefully with suitable tweezers. Should a tip be broken off so short that it does not protrude beyond the surface of the dartboard, it can also be pushed into the dartboard through the hole. The soft tip cannot damage the electronics located beneath the elements. For this operation however we strongly recommend you use the soft tip of a dart that is in a perfect condition.
Never push a short broken-off tip through the dartboard using a sharp metal object, because a metal tip can easily cause damage to the board if it is inserted too deeply into the dartboard. The heavier the dart, the greater the danger of breaking the tip.

Electric current fluctuations or electro-magnetic interference

In extreme situations, when there is massive electro-magnetic interference, the electrics can fail or give false results.

Examples:
In the case of severe thunder storms, extreme electric current fluctuations, low voltage or positioning the darts game too close to electric motors or near microwave ovens.
To reset the normal operation of the item, pull out the mains plug and wait for several seconds before plugging it in again. When doing this you should of course make sure that the cause of the interference is eliminated.

Maintenance, care, storage

IMPORTANT! Before cleaning with a damp cloth, remove the plug from the socket. Clean the dartboard with a damp cloth only! The power adapter must not come into contact with moisture!

With frequent use, the front surface of the item is most likely to become soiled by handling. Clean the front surface, the keys and the screen with a damp cloth. We recommend you use a solution of water with a small amount of gentle detergent. Afterwards, wipe dry with a soft, dry cloth. If you do not use the dartboard for some time it is a good idea to cover the item with cloth to protect it from dust. Always store the item in a dry and clean condition and at room temperature.

Disposal instructions

Dispose of this product and all its associated components through an authorised disposal company or through your local authority waste disposal facility. Be careful to comply with current applicable regulations. If there is any doubt, ask at your disposal facility about environmentally friendly disposal methods. Electrical appliances must not be put in with household rubbish.

3 Years Warranty

The product was manufactured with the greatest care and regular testing. This product comes with a 3-year warranty as of the date of purchase. Please keep the receipt.

The warranty only covers material and production errors and will not cover improper or inappropriate handling. Your legal rights, in particular statutory rights are not restricted with this warranty.

In the event of a warranty matter, please contact us free of charge via our Service-Hotline or send us an email. In any case, we will be more than happy to provide you with personal advice. In the event of a warranty matter, defect parts can be shipped cash on delivery to the indicated service-address in coordination with our service-colleagues. Subsequently you will promptly receive a new or repaired part free of charge.

The warranty period will not be extended due to any repairs based on warranty, statutory guarantee or fair dealing. This also applies to replaced and repaired parts.

Any repairs required after the warranty has expired are chargeable.

IAN: 67074

Product hotline 00800-88080808 (Mon.-Fri. 10am – 4pm, free phone)
C.K - Service • Via Cà Solaro 7 • I - 30030 Favaro Veneto/ Venzia
it@nws-service.com

www.nws-service.com

DE AT CH

Inhaltsverzeichnis

Lieferumfang **78**
Technische Daten **78**
Bestimmungsgemäße Verwendung **78**
Sicherheitshinweise **78 - 79**
Sicherheitshinweise Netzadapter 79
Montageanleitung **79 - 80**
Montage des Dartboards 79 - 80
Montage der Darts 80
Bezeichnung und Funktion der Teile **80**
Bedienung des Dartboards **81 - 83**
Ein-/Ausschalten 81
Funktionstasten 81 - 82
Spielauswahl und Liste der Spieloptionen (Tabelle 1) 83
Spielablauf **84**
Spiele **84 - 92**
Fehlersuche **93**
Wartung, Pflege, Aufbewahrung **94**
Hinweise zur Entsorgung **94**
3 Jahre Garantie **94**

Lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese für spätere Rückfragen auf. Geben Sie diese Anleitung bei Weitergabe des Produktes an Dritte unbedingt mit.

Lieferumfang

1 x Spiel- und Bedienungsanleitung
12 x Schaft/12 x Griff/12 x Flügel
(je 3 x in Blau, Grün, Rot und Schwarz)
112 x Soft-Tip (Spitze)
1 x Schraube & 1 x Dübel
1 x Elektronische Dartscheibe
1 x Netzadapter
1 x Abwurflinie

Technische Daten

Elektronische Dartscheibe

Modell: DS-1435
Maße: ca. 417 x 507 x 26 mm (B x H x T)
Anschlusswerte: 9V DC ⎓ 300 mA
⟨III⟩ = Schutzklasse III

Netzadapter

Modell: EU: YJS003A-0900300G
Modell: UK: YJS003A-0900300B
Eingang: 230V/50 Hz
Ausgang: 9V ⎓ 300mA
⧈ = Schutzklasse II

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Sportgerät und nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet!
Der Artikel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können und erfordert als Sportgerät Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik.
Der Artikel ist nur für privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.
Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden.

⚠ Sicherheitshinweise

Verletzungsgefahr!

- Dieses Gerät ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangelnder Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie das Gerät zu verwenden ist.
- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für andere Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!

Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden. Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche, S. 93).
- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.

⚠ Sicherheitshinweise Netzadapter

ACHTUNG!
Wichtige Hinweise zur Verwendung des Netzadapters!
Hinweis: Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.

- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard DS-1435.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich original Ersatzteile!
- Trennen Sie den Netzadapter zuerst vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem Dartboard trennen.
- Der Netzadapter ist nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Gerät beschädigt sind.
- Trennen Sie das Gerät vom Stromnetz, wenn Sie es über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.
- Die Ausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.
- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator verschrottet werden.

Montageanleitung

Montage des Dartboards (Abbildungen 2 und 3)

- Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz.
- Die „Abwurflinie" befindet sich in einem Abstand von 2,37 m vom Dartboard entfernt. Befestigen Sie das Dartboard so an der Wand, dass sich die Mitte des Bullseye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet.
- Markieren Sie entsprechend ein Bohrloch mit einem Bleistift an der Wand. Bohren Sie ein Loch an der markierten Wandstelle. Montieren Sie die Schraube mithilfe des passenden Dübels und hängen Sie das Dartboard anschließend mit dem Befestigungsloch auf die Schraube.

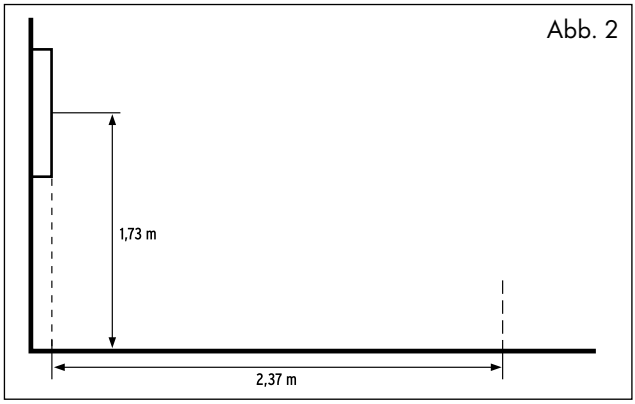


Abb. 2

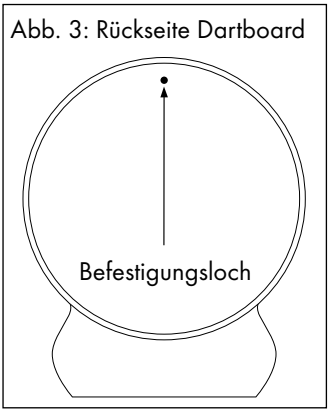


Abb. 3: Rückseite Dartboard

Montage der Darts (Abb. 4)

Schrauben Sie Spitze und Schaft wie abgebildet an den Griff und stecken Sie die aufgefalteten Flügel mit der spitzen Seite in die Kreuzschlitze.

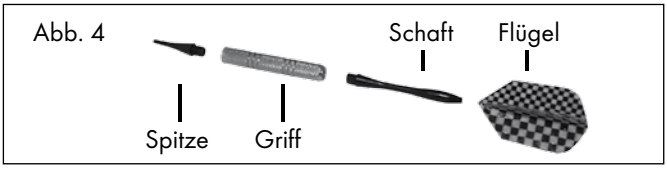


Abb. 4

Bezeichnung und Funktion der Teile (Abb. 1)

1. Einfach / Single: Punktzahl wie angezeigt
2. Doppel / Double: Punktzahl x 2
3. Dreifach / Triple: Punktzahl x 3
4. Bullseye: Außenring zählt 25 Punkte; Innenring zählt 50 Punkte
5. Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
6. Funktionstasten: (siehe Kapitel Funktionstasten, S. 81-82)
7. Ergebnisanzeige: Zeigt im Wechsel Ziel / Hinweis, Treffer, Gesamtzählergebnis an, sowie welcher Spieler an der Reihe ist.
8. Pfeilanzeiger: Zeigt an, wie viele Würfe (Pfeile) des Spielers noch übrig sind.
9. Score Board
10. Anzeigen für Double In (DI), Double Out (DO) und für das Spiel Count Down
11. Anschlussstecker für Netzadapter
12. Darthalter

Bedienung des Dartboards

Ein-/Ausschalten

Der Artikel ist mit einer Abschaltautomatik versehen.
Verbinden Sie zum Einschalten des Artikels den Netzadapter mit Steckdose und Dartboard.
Wenn der Artikel mehr als 10 Minuten nicht verwendet wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab (Standby-Modus). Solange der Netzadapter eingesteckt bleibt, „erinnert" sich der Artikel an den letzten Spielstand. Durch Drücken auf eine beliebige Funktionstaste schaltet sich der Artikel wieder ein. Zur Komplett-Abschaltung des Artikels ziehen Sie den Netzstecker.

Funktionstasten (Abb. 1)

GAME

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel auszusuchen. Auf der linken Ergebnisanzeige wird das Spiel angezeigt (G01-27, siehe Tabelle 1; S. 83), auf der rechten Ergebnisanzeige wird die erste Option des Spiels angezeigt.

OPTION

Drücken Sie diese Taste, um verschiedene Optionen innenhalb eines Spiels auszuwählen (siehe Tabelle 1; S. 83).

PLAYER - SCORE

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart die Anzahl der Spieler auszuwählen.
Während eines Spiels wird durch das Drücken der Taste die Punktzahl aller Spieler angezeigt.
1x drücken zeigt Spieler 1 und 2 (3 rote Leuchten im linken Score Board), 2x drücken zeigt Spieler 3 und 4 (6 rote Leuchten im linken Score Board), 3x drücken zeigt Spieler 5 und 6 (9 rote Leuchten im linken Score Board), 4x drücken zeigt Spieler 7 und 8 (12 rote Leuchten im linken Score Board).

HANDICAP

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart unterschiedliche Schwierigkeitsstufen / Optionen für verschiedene Spieler auszuwählen.

Beispiel:

Sie wollen das Spiel G01 mit 3 Spielern (mit unterschiedlichem Handicap) spielen.

Drücken Sie die Taste GAME so oft, bis das Spiel G01 auf der linken Ergebnisanzeige angezeigt ist.

Wählen Sie durch 1x Drücken der Taste PLAYER/SCORE 3 Mitspieler aus.

Durch 2x Drücken der Taste HANDICAP setzen Sie das Handicap für Spieler 3 von 101 auf 301. Drücken Sie anschließend 6x die Taste PLAYER/SCORE, um zu den Einstellungen für Spieler 1 zu gelangen (Spieler 4-8 werden übergangen). Drücken Sie 1x die Taste HANDICAP, um das Handicap von Spieler 1 von 101 auf 201 zu setzen. Drücken Sie 1x die Taste PLAYER/SCORE, um Spieler 2 auszuwählen und 5x die Taste HANDICAP, um das Handicap von Spieler 2 von 101 auf 601 zu setzen. Drücken Sie die Taste START/NEXT, um das Spiel zu beginnen.

ELIMINATE / TEAM

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart das Spielen in Teams einzustellen (2 gegen 2, 3 gegen 3, 4 gegen 4). Während eines Spiels wird durch das Drücken der Taste der letzte Wurf eines Spielers eliminiert.

CYBER MATCH

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner zu starten. Durch mehrmaliges Drücken der Taste stellen Sie die Spielstärke des virtuellen Gegners ein (C1 = schwerster Gegner - C5 = leichtester Gegner).

DOUBLE

Drücken Sie diese Taste, um die Funktion Double in oder Double out beim Spiel G01 einzustellen.
1x drücken: Double in (rote Leuchte im linken Score Board, ⑩)
2x drücken: Double out (rote Leuchte im linken Score Board, ⑩)
3x drücken: mit Double in, Double out (zwei rote Leuchten im linken Score Board, ⑩)
4x drücken: ohne Double in, Double out (keine roten Leuchten)

START / NEXT

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel zu starten oder während eines Spiels zum nächsten Spieler zu wechseln.

SOUND / VOLUME

Drücken Sie diese Taste, um die Lautstärke einzustellen. Es gibt 7 Stufen zwischen „SOUND/VOLUME aus“ und maximaler Lautstärke.

MISS

Drücken Sie diese Taste, um die Anzahl der übriggebliebenen Darts bei Nichttreffen der Dartscheibe zu reduzieren.

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen (Tabelle 1)

NR.	SPIEL	HANDICAP	OPTIONEN
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Spielablauf

Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Durchgang.
Die Durchgänge der jeweiligen Spieler werden in den beiden Ergebnisfeldern angezeigt.
Die drei kleinen Punkte über dem Punktestand geben an, wie viele Würfe für den Durchgang noch bleiben. Nach dem Beenden eines Durchgangs wird das Dartboard automatisch auf „Halt" eingestellt. Durch Drücken der Taste START/NEXT während des Spiels wird der nächste Spieler ausgewählt und das Spiel fortgesetzt.

Hinweis: Die Darts entfernen Sie am einfachsten aus dem Board, indem Sie diese mit einer leichten Drehbewegung nach rechts herausziehen.

Spiele

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) von dem (Anfangs-) Spielstand (z.B. 301 oder 501 usw.) abgezogen. Der Spieler, der zuerst die Null erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel.
Überwerfen:
Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf null erforderlich war, überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt. Um das Spiel noch anspruchsvoller zu gestalten, kann die Funktionstaste DOUBLE verwendet werden. Mit dieser Funktion werden zusätzliche Schwierigkeiten für den Anfang und das Ende des Spiels eingestellt. Double In: Das Spiel startet erst, wenn ein Double geworfen wird. Davor werden die Punktzahlen nicht gewertet. Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler mit einem Double aussteigen, das die Punktzahl exakt auf null reduziert. Bleibt nach dem Wurf eine 1 als Rest, gilt dies als überworfen. Double In/Out: Der Spieler muss das Spiel mit einem Double starten und auch beenden.

Die Dart Finish-Funktion:

Wenn der heruntergespielte Punktestand die Schwelle von 180 erreicht, ist ein Beenden des Spiels in diesem Modus mit drei Darts möglich. Das Dartboard berechnet die dazu erforderlichen Wurfergebnisse und zeigt diese für jeden Dart extra an. Wenn der Spieler das angezeigte Wurfziel nicht trifft, aber dennoch mit den beiden verbleibenden Darts das Spiel beenden kann, berechnet das Dartboard die nun erforderlichen Wurfergebnisse neu. Einfach, Doppel oder Triple wird mit einem Vorzeichen vor den Ziffern angezeigt. Einfach wird mit einem niedrigen Balken angezeigt, z.B. („_18"). Doppel wird mit 2 Balken angezeigt („=18"). Triple mit 3 Balken („≡18").
Einfach Bullseye wird angezeigt mit dem Wert – „25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)
Bei diesem Spiel wird ausschließlich mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bullseye gespielt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner. Um dies zu erreichen, darf auch mit Double (Treffer zählt doppelt) und Triple (Treffer zählt dreifach) gearbeitet werden.
Option 000: der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bulleseye in beliebiger Reihenfolge treffen.
Option 020: der Spieler muss die Segmente in folgender Reihenfolge treffen:
20, 19, 18, 17, 16, 15 und anschließend Bulleseye
Option 025: der Spieler muss die Segmente in dieser Reihenfolge treffen:
Bulleseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – nur für zwei Spieler)
Auch bei diesem Spiel werden nur die Segmente 15 - 20 und das Bulleseye gewertet. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde versucht der eine Spieler, die Segmente zu schließen (durch dreimaliges Treffen). Der andere Spieler versucht, die noch nicht geschlossenen Segmente so oft wie möglich zu treffen, um Punkte zu sammeln. Sobald ein Segment geschlossen ist, kann der zweite Spieler hier keine Punkte mehr erreichen. Wenn alle Segmente von Spieler 1 geschlossen wurden, ist Runde 1 beendet. Nun beginnt Runde 2, bei der die Spieler ihre Rollen tauschen. Spieler 2 versucht, alle Segmente schnellstmöglich zu schließen, und Spieler 1 versucht, Punkte zu sammeln. Das Spiel endet, wenn Spieler 2 alle Segmente geschlossen hat. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)
Auch beim Score Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
E00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
E20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
E25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.
Jedes Segment ist „offen", wenn es dreimal von einem Spieler getroffen wurde. Wenn ein Segment von **allen** Spielern dreimal getroffen wurde, ist es „geschlossen". Der Spieler, der eine bestimmte Zahl „öffnet", ist im „Besitz" der Zahl und kann bei dieser Zahl so lange Punkte sammeln, bis alle Spieler diese dreimal getroffen haben und sich das Segment dadurch schließt. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Auch beim Cut Throat Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
C00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
C20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
C25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen
Nach dreimaligem Treffen eines Segmentes ist dieses „offen" und es können Punkte in diesem Segment gesammelt werden, bis alle Spieler dieses Segment dreimal getroffen haben. Die Punkte, die ein Spieler wirft, werden den Mitspielern angerechnet. Ziel ist es, den Mitspielern möglichst viele Punkte zuzuspielen. Wenn alle Spieler alle Segmente geschlossen haben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.
Daher ist hier die beste Strategie, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um Gegner daran zu hindern, einem selbst Punkte anzuhängen. Gleichzeitig bewahrt man sich die Chance, die anderen Spieler mit Punkten zu belasten.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Auch beim Double Score Cricket werden nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
d00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
d20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
d25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen. Das Spiel entspricht dem „Score Cricket", außer, dass jeder Spieler zuerst die Doppelzone jedes Segments treffen muss, bevor alle weiteren Treffer zählen.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25)

Beim Shove-a-penny Cricket werden ebenfalls nur die Segmente 15 - 20, sowie das Bulleseye gewertet.
P00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden
P20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bulleseye treffen
P25 – der Spieler muss zunächst Bullseye und anschließend die Segmente in der Reihenfolge 15 - 20 treffen.
Ziel des Spiels ist es für jeden Spieler, alle drei Balken der Segmente zu füllen. Wenn der Spieler das Segment in einer Runde mit Treffer in die Doppel- oder Dreifachzone schließt, und es somit öfter als dreimal gewertet wird, bekommt der Gegenspieler die Balken gutgeschrieben. In der nächsten Runde wäre dieses Segment für den Spieler geschlossen und der Gegenspieler bekommt keine weiteren Balken.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)
Bei diesem Spiel dürfen Sie folgende Segmente treffen:
Option 5: Segmente 1 - 5
Option 10: Segmente 1 - 10
Option 15: Segmente 1 - 15
Option 20: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes" oder „No" äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G09 Round the Clock-double (205, 210, 215, 220)
Bei diesem Spiel sind nur die Doppelzonen der folgenden Segmente gültig:
Option 205: Segmente 1 - 5
Option 210: Segmente 1 - 10
Option 215: Segmente 1 - 15
Option 220: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Doppelzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes" oder „No" äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G10 Round the Clock-triple (305, 310, 315, 320)
Bei diesem Spiel sind nur die Dreifachzonen der folgenden Segmente gültig:
Option 305: Segmente 1 - 5
Option 310: Segmente 1 - 10
Option 315: Segmente 1 - 15
Option 320: Segmente 1 - 20
Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Dreifachzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes" oder „No" äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfen die entsprechende Punktzahl zu erreichen oder zu überschreiten. Sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die darauffolgenden Spieler müssen versuchen, eine höhere Punktzahl, als der vorhergehende Spieler, zu erreichen. Sollte dies nicht gelingen, verlieren Sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „Start"-Taste oder drei Fehlwürfe führen zu einem Lebenspunktabzug. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)
Option: U03, U05, U07, U09, U011, U013, U015, U017, U019 oder U021 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers.
Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfen die entsprechende Punktzahl zu unterschreiten. Sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die Punktezahl 0 resultiert auch in einem Lebenspunktabzug. Die da-rauffolgenden Spieler müssen versuchen, eine niedrigere Punktzahl, als der vorhergehende Spieler zu erreichen, ansonsten verlieren sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „Start"-Taste oder drei Fehlwürfe bewirken einen Lebenspunktabzug. Beim Drücken der „Eliminate/ Team"- Taste löscht das Gerät den Punktestand und es werden 60 Punkte addiert. Beim Drücken der „Miss"-Taste addiert das Gerät ebenfalls 60 Punkte. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler, der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
Sie können die folgenden Zielpunktzahlen auswählen: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Bei diesem Spiel wird die Punktezahl von jedem getroffenen Pfeil gezählt. Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktezahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Option: H03, H05, H07, H09, H011, H013, H015, H017, H019, H021 legt die Rundenanzahl fest. Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen. Ziel dieses Spiels ist, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen. Der Spieler, der nach Ende der festgelegten Runden die höchste Gesamtzahl erreicht hat, gewinnt.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)
Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 oder -21) repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Per Zufall wird auf dem Display ein Segment angezeigt, dass innerhalb von 10 Sekunden getroffen werden muss, da ein etwaiger Treffer sonst nicht gewertet wird. Sobald ein gültiges Segment innerhalb der Zeit getroffen wurde, wird ein Leben abgezogen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Lebenspunkte mehr übrig hat.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Der Spieler kann nun sein Punktesegment auswählen, indem er auf die Dartscheibe wirft. Das erste getroffene Segment wird als Punktesegment festgelegt. Danach die Taste „Next" drücken und der nächste Spieler kann sein Punktesegment auswählen. Sobald alle Spieler ihre Punktesegmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler sein ursprüngliches Punktesegment treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „*I*-„ angezeigt.

G17 Killer -Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)
Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer" ihr jeweiliges Punktesegment auswählen. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Doppelring getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, dann verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler die Doppelzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „*I*-„ angezeigt.

G18 Killer -Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)
Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer" ihr jeweiliges Punktesegment auswählen.

Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Dreifachring getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler die Dreifachzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der Killer-Status wird im Display mit „*I*-„ angezeigt.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)
Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 51, 61, 71, 81 oder 91 zu verringern. Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 20 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 4 (20÷5=4). Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet. Der erste Spieler, der zuerst die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)
Option 1: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 5: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 10: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Option 15: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 und anschließend Bulleseye getroffen werden.
Es zählen nur Treffer in der korrekten Reihenfolge. Die Spieler haben nur eine einmalige Chance, das jeweilige Segment zu treffen. Wenn eine Zahl verfehlt wird, gibt es keine Punkte und es geht mit der nächsten Zahl weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

G21 Shanghai Double (201, 205, 210, 215)
Option 201: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 205: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 210: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Option 215: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Doppelzone und anschließend Bullseye getroffen werden.
Das Spiel läuft genauso ab, wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Doppelzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Dreifachzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Option 301: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 305: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 310: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Option 315: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.
Auch dieses Spiel funktioniert wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Dreifachzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Doppelzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Die Spieler werfen nacheinander in Runden auf die Zielfelder der Zahlen 1 - 18 und müssen diese treffen. (Runde 1 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 1, Runde 2 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 2 usw.) Ziel des Spieles ist, pro Runde so wenig Punkte wie möglich zu erhalten.
Trefferwertungen:
Triple = 1 Punkt (beste Wertung, es ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe)
Double = 2 Punkte
Single = 3 Punkte
Kein Treffer im vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte
Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.
Sollte der Spieler mit einem geworfenen Double im ersten Wurf zufrieden sein, kann er anschließend sofort an den nächsten Spieler weitergeben und erhält für das entsprechende Zielfeld 2 Punkte.
Sollte der Spieler mit seinem ersten Wurf einen Single des zu treffenden Zielfeldes erzielen, erhält er 3 Punkte. Er kann sich jetzt entscheiden, an den nächsten Spieler abzugeben, oder seinen zweiten Wurf in Anspruch zu nehmen. Wenn er das zu treffende Zielfeld verfehlt, steigt seine Punktezahl von 3 auf 5 Punkte. Verbessert er sich im zweiten Wurf auf Double, sinkt seine Punktezahl von 3 auf 2 und er steht erneut vor der Wahl aufzuhören bzw. hat im dritten Wurf noch die Möglichkeit, sich auf Triple zu verbessern (oder sich auch wieder zu verschlechtern).
Der Spieler, der den per Option ausgewählten Punktestand überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Gewinner ist, wer als letzter Spieler übrig bleibt oder nach 18 Zielfeldern den geringsten Punktestand aufweist.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Ziel des Spiels ist, die im Display angezeigte Segmentfolge zu treffen. Wählen Sie zwischen den Spieloptionen „132", „141", „168" oder „189".
Bei Option 132 muss die Segmentfolge 15, 4, 8, 14 und 3 getroffen werden.
Bei Option 141 muss die Segmentfolge 17, 13, 9, 7 und 1 getroffen werden.
Bei Option 168 muss die Segmentfolge 20, 16, 12, 6 und 2 getroffen werden.
Bei Option 189 muss die Segmentfolge 19, 10, 18, 5 und 11 getroffen werden.
Jedes Segment muss dreimal getroffen werden, bevor die Displayanzeige zum nächsten Segment wechselt. Das Treffen im einfachen Segment zählt einfach, in der Doppelzone zweifach und in der Dreifachzone dreifach. Der Spieler, der alle Segmente dreimal getroffen hat, gewinnt das Spiel.

G25 Big Little -Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)
Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben, ansonsten wird das Zielsegment des nächsten Spielers per Zufall ermittelt. Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Treffer in Double und Triple Feldern werden wie Treffer im Single Feld gewertet.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)
Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 oder H21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben, ansonsten wird das Zielsegment des nächsten Spielers per Zufall ermittelt. Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Treffer im Double und Triple Feld werden mit double und triple gewertet.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) zu dem Anfangsspielstand „Null" hinzugezählt. Der Spieler, der zuerst exakt die vorab eingestellte Zielpunktzahl erwirft, gewinnt das Spiel.
Überwerfen:
Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Erreichen der Zielpunktzahl erforderlich war überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.
Andere Spieler auf NULL zurückwerfen:
Erreicht ein Spieler exakt das Ergebnis, das ein anderer Spieler vor ihm bereits hat, wird der Spieler mit dem diesem Ergebnis auf null zurückgesetzt.
Beispiel:
Punktestand Spieler 1: 20
Punktestand Spieler 2: 50
Punktestand Spieler 3: 30
Punktestand Spieler 4: 00
Spieler 4 ist an der Reihe und trifft mit seinem ersten Pfeil die 20. Spieler 1 wird somit auf null zurückgesetzt. Spieler 4 wirf mit seinem zweiten Dart die 10 und hat einen Gesamtpunktstand von 30. Spieler 3 wird somit auch auf null zurückgesetzt. Mit seinem dritten. Dart trifft Spieler 4 die 1 und hat nun einen Gesamtpunktstand von 31.

Fehlersuche

Kein Strom

Sicherstellen, dass der Netzdadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzdadapteranschluss in der Anschlussbuchse des Dartboards befindet.

Keine Ergebnisse

Überprüfen, ob sich das Spiel im Modus „Einstellungen“ oder im „Pausenmodus“ befindet. Dann überprüfen, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen oder verklemmt sind.

Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, dass sich die Ergebniselemente zeitweise verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden. Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Soft-Tips sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und im Dartboard stecken bleiben, versuchen Sie sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem Dartboard herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen. Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten Soft-Tips eines Darts. Eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Je schwerer der Dart, desto größer ist die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

In extremen Situationen, wenn massive elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern.
Beispiele:
Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartspiels zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten.
Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei sollten Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störung beseitigt wurde.

Wartung, Pflege, Aufbewahrung

WICHTIG! Vor der Reinigung mit einem feuchten Lappen ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchten Tuch! Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!

Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch. Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen. Den Artikel immer trocken und sauber in einem temperierten Raum lagern.

Hinweise zur Entsorgung

Entsorgen Sie das Produkt und alle dazugehörigen Komponenten über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oder über Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung. Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Informieren Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrer Entsorgungseinrichtung über eine umweltgerechte Entsorgung. Elektrogeräte gehören nicht in den Hausmüll.

3 Jahre Garantie

Das Produkt wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. Sie erhalten auf dieses Produkt drei Jahre Garantie ab Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Kassenbon auf.
Die Garantie gilt nur für Material- und Fabrikationsfehler und entfällt bei missbräuchlicher oder unsachgemäßer Behandlung. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere die Gewährleistungsrechte, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.
Im Garantiefall setzen Sie sich bitte über unsere kostenlose Service-Hotline oder per E-Mail mit uns in Verbindung. Wir werden Sie in jedem Fall persönlich beraten. Im Garantiefall können in Absprache mit unseren Service-Mitarbeitern defekte Teile unfrei an die aufgeführte Service-Adresse geschickt werden. Sie erhalten dann unverzüglich ein neues oder repariertes Teil kostenlos zurück.
Die Garantiezeit wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.
Nach Ablauf der Garantie anfallende Reparaturen sind kostenpflichtig.

IAN: 67074

Produkt-Hotline 00800-88080808 (Mo.- Fr., 10:00 - 16:00 Uhr, gebührenfrei)
(DE) NWS-Service • Wragekamp 6 • D-22397 Hamburg
de@nws-service.com
(AT) A.Hofer • Loebersdorfer Str.42 • AT-2560 Berndorf
at@nws-service.com
(CH) Coplax AG • Chamerstrasse 174 • CH-6300 Zug
ch@nws-service.com

www.nws-service.com